NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

12/09 • AUSGABE 152 • € 3,50

N-ZONE

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 12

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

DISNEY MICKY EPIC

Enthüllt: Der Superstar kommt auf die Wii!

POKÉMON

Jetzt schon im Test: Rumble + Erkundungsteam Himmel

WIR HABEN ES GETESTET!

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Klassisches 2D-Jump&Run in Perfektion!

ANGESPIELT!

ZELDA: SPIRIT TRACKS

Link in Bestform: Topaktuelle Infos zum neuen DS-Adventure!

Wii-TEST-MARATHON

Resident Evil: The Darkside Chronicles, **DJ Hero,** Lego Indiana Jones 2, **Need for Speed: Nitro,** Pro Evolution Soccer 2010, **Tales of Symphonia** u. v. m.

Nintendo

New SUPER MARIO BROS.™ Wii

Ab 20.11. zu viert durchstarten.

Wii™

© 2009 Nintendo. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2009 Nintendo.

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Es gibt nur wenige Spiele, bei denen sich hier im Verlag kleine Menschentrauben vor dem Bildschirm bilden. **New Super Mario Bros. Wii** ist einer dieser Ausnahmetitel. Sogar die Redakteure unserer PC- und PlayStation-Magazine sowie Kollegen der verschiedensten Abteilungen versammelten sich, um einen Blick auf „das neue **Mario**“ zu werfen. Dieses enorme Interesse zeigt deutlich: Auch in Zeiten von FullHD sind die Leute heiß auf ein perfekt gemachtes 2D-Spiel – vor allem, wenn es sich dabei um nichts Geringeres als ein neues **Super Mario** handelt. Und noch eine Nintendo-Größe steht schon in den Startlöchern: Wir haben Links neues DS-Abenteuer **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** ausführlich gespielt und verraten schon jetzt, was euch zum Release erwartet! Und weil wir nicht genug von Nintendos Spieleserien kriegen können, haben wir noch das neue **Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel** für den DS sowie **Pokémon Rumble** für WiiWare ausführlich getestet. Ein Wonnemonat für jeden Nintendo-Fan!

Wie in den letzten Wochen drücken auch die Drittheristeller mächtig auf die Tube, denn das Weihnachtsgeschäft naht! Entsprechend prall gefüllt ist unser Test-Teil: **Resident Evil: The Darkside Chronicles, Pro Evolution Soccer 2010, Lego Indiana Jones 2, DJ Hero** und **Tales of Symphonia: Dawn of the New World** sind nur einige der Kracher, die wir in diesem Monat gewohnt kritisch und kompetent unter die Lupe nehmen.

In unserer Retro-Rubrik berichten wir dieses Mal passend zum Release von **New Super Mario Bros. Wii** über fast vergessene Mario-Spiele (Ja, so was gibt’s!), die perfekte Sammlung für Mario-Fans sowie die Innovations-Meilensteine unseres Lieblingsherstellers Nintendo. Und auch alle Online-Fans werden bestens versorgt: Wir haben die neuesten WiiWare- und DSi-Ware-Spiele getestet und die spannendsten Themen unseres Internetauftritts www.n-zone.de für euch zusammengefasst. So viel Stoff in nur einem Heft – das gibt’s nur bei der N-ZONE!

Eine schöne Vorweihnachtszeit und
viel Spaß bei der Lektüre wünscht

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Das Spiel, das in diesem Monat jeder aus dem Team testen wollte:** *New Super Mario Bros. Wii – Mario-Experte Kraus bekam den Zuschlag.*
- **Das Spiel, das niemand spielen wollte:** *Die Noobs: Klein aber gemein*
- **Die Funktion, die wir als Profizocker hoffentlich nie wirklich brauchen werden:** *Der Level-Assistent in New Super Mario Bros.Wii*
- **Das Spiel mit den meisten Schreibfehlern:** *LostWinds: Winter of the Melodias für WiiWare. Die Spielanleitung strotzt vor sinnentleerten Phrasen und holpriger Grammatik!*
- **Anzahl an Nintendo Points, die wir brauchten, um alle WiiWare- und DSiWare-Spiele zu testen:** *Mehr als 5.000. 1.000 Pünktchen heben wir uns für den Motocross-Renner Excitebike World Rally auf.*
- **Das witzigste Geschenk, das uns erreichte:** *Eine Wintermütze im Design der Kopfbedeckung der Scribblenauts-Hauptfigur Maxwell*
- **Anzahl der Redakteure, die sich damit auf die Straße trauen:** *0*

INHALT 12/2009

START

DVD-Inhalt	06
Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	08
Most Wanted	14

Wii

Disney Micky Epic	16
James Cameron's Avatar	18

DS

The Legend of Zelda: Spirit Tracks	22

TEST

Charts	68
Das Team	27
Kalender	31
Meinungsmache	28
Releasetermine	30
So testen wir	26
Top-Spiele	66

Wii

Academy of Champions	56
Der magische Stift	59
DJ Hero	46
Firefighter	58
Galileo Mystery: Die Krone des Midas	57
Ju-On: The Grudge	58
Lego Indiana Jones 2	40
Lego Rock Band	52
Need for Speed: Nitro	42
New Super Mario Bros. Wii	32
Ninja Captains	59
Pokémon Rumble (WiiWare)	72
Pro Evolution Soccer 2010	44
Rabbids Go Home	48
Resident Evil: The Darkside Chronicles	38
RTL Winter Sports 2010	54
Shaun White Snowboarding World Stage	55
Tales of Symphonia: Dawn of the New World	50

DS

Bakugan	63
COP: The Recruit	62
FIFA 10	64
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel	60
Wileys WireWay: Total verboingt	63
WWE Smackdown vs. RAW 2010	64

VORSCHAU | THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

CHRISTOPH

Achtung, Herrschaften, der Zug nach Hyrule fährt ein. Bitte Vorsicht an den Gleisen! Wir nehmen Links zweites DS-Action-Adventure unter die Lupe und liefern euch fundierte Spieleindrücke. Worum geht's in **Spirit Tracks**? Was ist besonders? Und wie zockt es sich?

22

TEST | POKÉMON RUMBLE + ERKUNDUNGSTEAM HIMMEL

SEBASTIAN

Pokémon-Fans sind auch in dieser Ausgabe wieder bestens versorgt: Wir haben **Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel** für den DS und **Pokémon Rumble** für WiiWare gestestet!

60/72

ONLINE

DSi-Kanäle	74
VideoGamesZone	76
Wii-Kanäle	70

SERVICE

DVD-Cover zum Ausschneiden	91
Spielerforum	88
Tipps & Tricks: Dead Space: Extraction	86
Ghostbusters: The Video Game	88
Guitar Hero 5	86
Kingdom Hearts 358/2 Days	87
Muramasa: The Demon Blade	87
MySims Agents	87
Rock Band 2	86
TMNT Smash-Up	86

RETRO

Die verschollenen Marios	80
Retro-Startseite	78
Schritt für Schritt zur Mario-Sammlung	82
Alles innovativ, oder was?	84

MEINUNGEN

Interview	95
Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Academy of Champions, Test	56
Bakugan, Test	63
COP: The Recruit, Test	62
Crazy Machines 2, News	09
Dead Space: Extraction, Tipps	86
Der magische Stift, Test	59
Die Noobs: Klein aber gemein, News	09
Disney Micky Epic, Vorschau	16
DJ Hero, Test	46
Dragon Quest Wars, Online	74
Excitebike: World Rally, Online	71
FIFA 10, Test	64
Final Fight 2, Online	70
Firefighter, Test	58
Flipnote Studio, Online	75
Galileo Mystery: Die Krone des Midas, News, Test	09, 57
Gehirn-Jogging für zwischendurch: Wortspiele, Online	74
Ghostbusters: The Video Game, Tipps	88
Guitar Hero 5, Tipps	86
Hasbro: Spiel mal wieder, News	09
Hotel Mario, Retro	82
James Cameron's Avatar, Vorschau	18
Ju-On: The Grudge, Test	58
Kampf der Giganten: Drachen – Bronze-Edition, Online	75
Kingdom Hearts 358/2 Days, Tipps	87
Lego Indiana Jones 2, Test	40
Lego Rock Band, Test	52
LostWinds: Winter of the Melodias, Online	71
Mario is Missing, Retro	82
Mario Paint, Retro	83
Muramasa: The Demon Blade, Tipps	87
MySims Agents, Tipps	87
Need for Speed: Nitro, Test	42
New Super Mario Bros. Wii, Test	32
Ninja Captains, Test	59
Planet 51, News	12
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel, Test	60
Pokémon Rumble (WiiWare), Online	72
PokéPark Wii, News	11
The Legend of Zelda, News	12
Pro Evolution Soccer 2010, Test	44
Professor Layton und die Schatulle der Pandora, Tipps	75
Rabbids Go Home, Test	48
Resident Evil: The Darkside Chronicles, Test	38
Rock Band 2, Tipps	86
RTL Winter Sports 2010, Test	54
Rummikub, News	09
Sim Animals Afrika, News	09
Shaun White Snowboarding World Stage, Test	55
Spieleklassiker für zwischendurch: Kartenspiele, Online	75
Super Mario 64, Retro	81
Super Mario RPG 2, Retro	81
Super Mario's Wacky Worlds, Retro	80
Tales of Symphonia: Dawn of the New World, Test	50
The Legend of Zelda: Spirit Tracks, Vorschau	22
TMNT Smash-Up, Tipps	86
U-Sing, News	09
Wileys WireWay: Total verboingt, Test	63
WWE Smackdown vs. RAW 2010, Test	64
Yoga, News	09
Yoshi's Story, Retro	80
Zombies, Online	70

DVD-INHALT 12/2009

EXKLUSIV FÜR UNSERE ABONNENTEN!

Infos auf Seite 96!

TOP-THEMA

New Super Mario Bros. Wii

VORSCHAU

Wii

LEGO Rock Band

DS

Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth

TEST

Wii

DJ Hero
Need for Speed: Nitro
Pro Evolution Soccer 2010
Rabbids Go Home
Tales of Symphonia: Dawn of the New World
Wii Fit Plus

TEST

DS

COP: The Recruit
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel

SPECIAL

5-Minuten-Test-Terrine
Die Stimme von Mario: Charles Martinet im Interview
Leserfilm: Nintendo Music Quiz
Leserfilm: Pokémon Day 2009
Scribblenauts (Entwicklertagebuch)
Shaun White Snowboarding: World Stage (Entwicklertagebuch)

SPIELE-TRAILER

Academy of Champions: Fußball
Agatha Christie: The ABC Murders
Galileo Mystery: Die Krone des Midas
LEGO Indiana Jones 2
LEGO Rock Band
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen (Sportfestmodus)
Metropolis Crimes
PES 2010
Rabbids Go Home (Trailer 1)
Rabbids Go Home (Trailer 2)
Rabbids Go Home (Trailer 3)
Shaun White Snowboarding: World Stage
Spectrobes: Der Ursprung – Song
Tatsunoko vs. Capcom

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an die folgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort DVD 12/09, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausdrucken findet ihr auf Seite 91 der vorliegenden Ausgabe.

Jetzt überall im Handel!

GEWINNE AUF
GAMESDE
EINE VON 50 SONNENBRILLEN AUS DER GINALISA EYEWEAR COLLECTION!

Gehe mit Gina-Lisa auf Event- und Einkaufstour quer durch Deutschland und lasse die Kreditkarte glühen!

CALIBRE Caipirinha GAMES NINTENDO DS. SevenOne Intermedia

(c) 2009 Published by SevenOne Intermedia GmbH, Medienallee 6, 85774 Unterföhring. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

NINTENDO DSi XL: DER SENIOREN-DS?

DS Ist dieser riesige DSi ein Glücksfall für die Generation 60+?

Da hilft kein Jammern: Irgendwann kommen wir alle in das Alter, wo das Sehvermögen schwindet und sogar die N-ZONE-Lektüre eine Mühe fürs Auge wird. Kaum dran zu denken, wie wir im fortgeschrittenen Alter auch noch auf dem kleinen DS-Bildschirm zocken sollen! Aber Nintendo denkt mit und bietet ab dem 21. November (vorerst nur in Japan) den Nintendo DSi LL (bei uns: Nintendo DSi XL) an. Die technisch ansonsten im Vergleich zum regulären Modell unveränderte Mobilkonsole verfügt über einen 4,2-Zoll-Screen und kostet 20.000 japanische Yen, das entspricht etwa 150 Euro. Die Bildschirmdiagonale ist somit ziemlich genau doppelt so groß wie beim herkömmlichen DSi. Auch der Touchpen ist griffiger gestaltet und noch ein gutes Stückchen länger als der alte. Praktisch: Drei DSiWare-Spiele sind bereits vorinstalliert: Zum einen das **Wörterbuch 6 in 1** mit Schrifterkennung, zum anderen zwei **Gehirn-Jogging**-Teile. Den bisherigen DSi löst das XL-Modell allerdings nicht ab: Beide Geräte-Varianten bedienen unterschiedliche Zielgruppen und werden nebeneinander vermarktet. ■

Christoph meint: *„Soll man sich darüber ärgern, dass Nintendo schon wieder einen neuen DS veröffentlicht? Nein! Als Zocker werde ich garantiert nicht auf das Seniorenmodell umsatteln, denn die Spielegrafik bleibt ja unverändert, was beim DSi XL in leicht grobpixeliger Darstellung resultieren dürfte. Auch die angebotenen Farben (Dunkelbraun, Weinrot, Weiß) zielen ganz klar auf die Klientel 60+ ab. Wenn der große Nintendo DSi im ersten Quartal 2010 bei uns erscheint, dürfte das die Spielewelt also kaum auf den Kopf stellen – wohl aber bei so mancher Oma einen Kaufimpuls auslösen."*

Der Zuwachs bei der Bildschirmdiagonale beträgt beim DSi XL satte 93 %! Das dürfte so manches Spiel allerdings ziemlich grobpixelig wirken lassen …

SCHRUMPFKUR

Der DSi ist nicht die erste Konsole, die Nintendo in mehreren Varianten anbietet. Schon in der Vergangenheit wurden bestimmte Geräte immer wieder einem Facelifting unterzogen – allerdings ging es dabei im Gegensatz zum DSi XL meistens um Verkleinerungen! Wir präsentieren die wichtigen Schrumpfkonsolen.

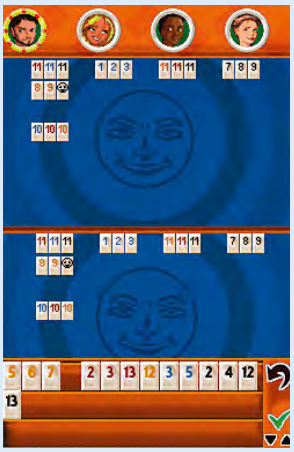
Game Boy pocket: Der kompakte „Spielejunge" löste seinen großen Bruder ab und war nicht nur wesentlich kleiner, sondern auch mit besserem Innenleben ausgestattet: Die Pixel auf dem Bildschirm wurden viel klarer dargestellt und verwischten nicht mehr ganz so stark, außerdem schluckte der Hosentaschen-Game-Boy nur noch zwei AAA-Batterien statt vier AA-Batterien wie beim Vorgängermodell.

Game Boy micro: Kleiner geht's nimmer! Dieser Winzig-Game-Boy wurde auf der E3 2005 erstmals vorgestellt, erntete aber nur wenig Applaus. Selbst bei seiner Veröffentlichung am 4. November 2005 für knapp hundert Euro war dem Gerät wenig Erfolg beschieden: Schon ein halbes Jahr später verramschten die meisten Kaufhausketten den Game Boy micro zu Schleuderpreisen. Vielerorts lag der Preis bei nur 30 Euro.

Super Famicom Jr./SNES 2: Diese in Europa nie erschienene Version des Super Nintendo unterschied sich nur äußerlich vom Original. Mitte der Neunzigerjahre war eine Erfrischungskur wegen der neuen Sony-Konkurrenz für die eckige US-Variante wirklich nötig. Die Plastikverarbeitung war höherwertiger, weshalb diese Konsolen heute nicht so gelb aussehen wie unsere PAL-Versionen daheim.

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

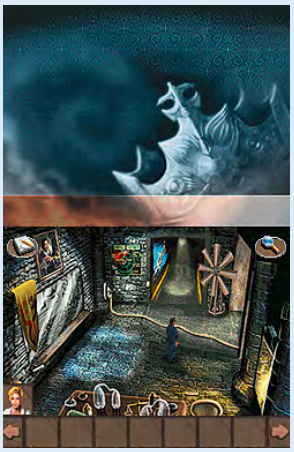


RUMMIKUB (DS)

Das Legespiel **Rummikub**, 1980 zum Spiel des Jahres gewählt, gibt es jetzt auch für den DS. Ihr müsst bunte Steinchen mit Zahlen passend aneinanderlegen: entweder gleiche Zahlen in verschiedenen Farben oder eine einfarbige, aufsteigende Zahlenreihe. Die genauen Regeln gibt’s auf der DS-Karte zum Nachlesen. Leider ohne Online-Modus. ■

CRAZY MACHINES 2 (DS)

Fortsetzung des Tüftelklassikers. Ihr setzt Scheren, Fußbälle, Silvesterraketen und Ähnliches zu verrückten Maschinen zusammen, die eine bestimmte Aufgabe erfüllen müssen. Neu ist der Action-Modus, in dem ihr per Stylus in den laufenden Betrieb der Maschinen eingreifen könnt. Nette physikalische Spielerei für die grauen Zellen. ■



GALILEO MYSTERY: DIE KRONE DES MIDAS (DS)

„Last Minute“ reingekommen! Stephan nimmt einen Job als Museumswächter an und wird bereits in seiner ersten Nacht mit Gaunern und Geheimkellern konfrontiert. Nettes Adventure mit spannender Story, die Rätsel sind aber zum Teil arg knifflig, sodass man nur zufällig (oder durch einen Blick in die Lösungshilfe) auf die richtige Spur kommt. ■

SIMANIMALS AFRIKA (DS)

Im neuesten **Sims**-Ableger stehen wieder die Tiere im Mittelpunkt. Diesmal ist euch die Fauna Afrikas untertan. Sorgt dafür, dass eure Schützlinge genug zu fressen haben (Achtung, sie fressen sich auch gegenseitig!) und verkuppelt sie miteinander, um für Nachwuchs zu sorgen. Nette Tierwelt-Simulation, trotz nerviger Touchscreen-Rubbeleien. ■

HASBRO: SPIEL MAL WIEDER! (Wii)

Mr. Potato Head führt euch durch diese Spielesammlung mit fünf verschiedenen Titeln aus dem Hause Hasbro. Ihr könnt **4 gewinnt**, **Jenga**, **Pictureca!**, **Doktor Bibber** und **Bop it!** zocken – alle sowohl im Original als auch in einer actionreicheren Remix-Variante. Die Spiele sind originalgetreu umgesetzt und für bis zu vier Spieler geeignet. ■

U-SING (Wii)

Mal wieder ein neues Singspiel. Ihr könnt 30 deutsche und internationale Hits mit dem handelsüblichen Wii-USB-Mikrofon nachsingen. Auf dem Bildschirm gibt’s neben dem Songtext auch das Original-Musikvideo zu sehen. Weitere Songs sollen ab 2010 als Download dazukommen. Habt ihr zwei Mikrofone, könnt ihr auch im Duett losträllern, sowohl gegen- als auch miteinander. ■

DIE NOOBS: KLEIN ABER GEMEIN (Wii)

Das Spiel zum gleichnamigen Film ist ein typisches Jump & Run mit sich bewegenden Plattformen, Kriecheinlagen und dem obligatorischen Gegenstände-Sammel-Wahnsinn. Aber eines fällt uns negativ auf: Es macht nichts von alledem so gut, dass man als Spieler weiterzocken möchte. Tiefpunkte sind die sehr schlechte Grafik und die miese Steuerung. ■

YOGA (Wii)

Yoga hat seine Wurzeln in Indien und dient dazu, mittels verschiedener Übungen seine innere Ruhe zu finden. Diese Sporteinlagen lassen sich jetzt auch vor dem Fernseher durchführen – und zwar auf dem Wii Balance Board! Der Spieler wird von Top-Model Anja Rubik durch das Training geführt. Dazu gibt’s eine „Yogapedia“, die alle wichtigen Fachbegriffe erklärt. Eine feine Sache! ■

TRAUER UM SUPER MARIO

Schockmeldung für die Fans der **Super Mario Bros. Super Show!**: Lou Albano ist tot.

Große Bestürzung bei den Nintendo- und Wrestling-Fans auf dem ganzen Erdball: Lou Albano, langjähriger Schauspieler beim Vorläufer der WWE und Hauptdarsteller der **Super Mario Bros. Super Show!**, verstarb am 14. Oktober 2009 eines natürlichen Todes, nachdem er vor vier Jahren einen Herzinfarkt erlitten hatte. Albano erlangte insbesondere Ende der Achtziger an der Seite von Danny Wells, der Luigi mimte, große Popularität. Die Trickserie mit kurzen Slapstick-Einlagen echter Schauspieler lief Anfang der Neunziger bei wechselnden deutschen Fernsehsendern: RTLplus (dem Vorläufer des heutigen RTL), RTL II und Fox Kids. Doch die Karriere des als verrückt und genial gleichermaßen geltenden Albano begann schon vor 40 Jahren, als er als Wrestler „Captain Lou" in der WWF (heute: WWE) mitwirkte. Gastauftritt in Pop-Songs (unter anderem in Cindy Laupers Musikvideo „Girls Just Wanna Have Fun") bescherten ihm bis in die Achtziger hinein das Image eines abgedrehten, aber liebenswerten Typen. Wir sind betroffen von der plötzlichen Todesnachricht und halten Lou Albano als sympathischen Charakterdarsteller in guter Erinnerung. ■

Christoph meint: *„Lou Albano – oder Captain Lou Albano, wie er als Wrestler genannt wurde – war nie ein ernsthafter Schauspieler. Aber das wollte er offensichtlich auch nie werden. Stattdessen blieb er stets ein extrem sympathischer Charakterdarsteller, dem man die Liebe, die er für seine Rollen hatte, stets hundertprozentig abnahm. Diese Authentizität verbinde ich sonst nur mit sehr wenigen Leuten der Spielebranche, etwa mit Charles Martinet (siehe Interview auf Seite 95). Auch wenn Lou Albano in den letzten zehn Jahren nur noch selten öffentlich in Erscheinung trat – etwa bei Autogrammstunden oder als seine Biografie veröffentlicht wurde –, haftet ihm bis heute völlig zu Recht ein gewisser Kultstatus an. Wusstet ihr schon, dass Albano häufig Autogramme mit der Widmung „Jesus bless you" gab? Er hat sich also offenbar schon in der Gegenwart mit dem Seelenheil beschäftigt. Hoffen wir also, dass es ihm nach dem Tod gut geht! Wir Mario-Fans werden ihn in guter Erinnerung behalten!"*

IN GEDENKEN

Der Nachspann der Super **Mario Bros. Super Show!** ist bis heute legendär. Wir gedenken Lou Albanos großartiger Performance mit dem vollständigen Text zum Mario-Tanz:

Mach den Mario! Schwing die Arme auf und ab, setzt euch jetzt in Trab, Super Mario! Ein Schritt vor und noch einmal, ich tanz den Mario! Meine Freunde, ja! So geht's! Das ist der Mario! Mach den Mario! Schwing die Arme auf und ab, setzt euch jetzt in Trab, Super Mario! Ein Schritt vor und noch einmal, ich tanz den Mario!

GERÜCHTEKÜCHE

...wir wärmen alles für euch auf

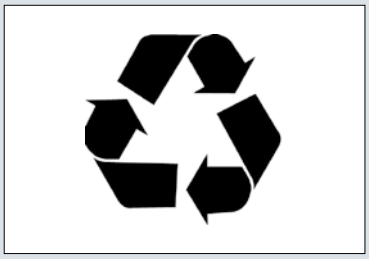
***Nachdem es Guitar Hero 5** schon geschafft hat, in den Online-Modi vollständig auf neu generierte Freundescodes zu verzichten, vermuten wir: Alle im nächsten Jahr erscheinenden Nintendo-Spiele für die Wii greifen auf die im Adressbuch gespeicherten Daten zurück. Somit wäre das Notieren spielbasierter Codes hinfällig. Es wird Zeit, dass die dauernd neuen Ziffernfolgen durch einen einzigen, offiziellen Wii-Freundescode abgelöst werden!* **Quelle: N-ZONE**

***The Legend of Zelda: Twilight Princess** wurde seinerzeit exklusiv für den GameCube vorgestellt, erschien dann aber doch für die Wii. Beim neuen **Zelda**, von dem bislang nur ein einziges Artwork bekannt ist, könnte es ähnlich werden. Denn wenn das Spiel möglicherweise im Herbst 2011 erscheint, hat die Wii schon fünf Jahre auf dem Buckel – dann würde es Zeit für die Ablösung durch die nächste Nintendo-Heimkonsole! Deshalb vermuten wir: Das nächste **Zelda** könnte zwar auch für die bisherige Wii (mit MotionPlus) kommen, aber es ist wahrscheinlich, dass es parallel auch für die nächste Hardware-Generation erscheint.* **Quelle: N-ZONE**

TOPS & FLOPS

↑ MARIO ROCKT UNS!

New Super Mario Bros. Wii ist kein Spiel, das man als N-ZONE-Redakteur pflichtbewusst testet und dann im Archiv verstaut, um sich wieder dem Tagesgeschehen zu widmen. Es ist vielmehr ein Dauerbrenner im Laufwerk, ein Spielspaßmagnet, ein Jump&Run-Festival, eine spielerische Symphonie, ein Wii-Juwel, ein Meilenstein, ein … Ach, Leute, mehr Superlative fallen uns jetzt nicht mehr ein, lasst euch einfach sagen: Mario rockt! Aber das verwundert mit Sicherheit niemanden von euch, oder?



↓ RECYCLING

Beim Test einiger Spiele beschleicht uns ein leichtes Déjà-vu. So geschehen bei **Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel** für den DS, das spielerisch und optisch seit dem Game-Boy-Advance-Teil vor einigen Jahren quasi unverändert ist. Es hat sich nichts getan, abgesehen von der erweiterten (aber halbseidenen) Story. Manche Serien sollten einfach irgendwann zu einem Ende kommen, bevor sie ausgequetscht werden, obwohl kein Hahn mehr nach ihnen kräht. Und **Mystery Dungeon** gehört definitiv dazu!

↓ APRIL, APRIL?

Die Sehnsucht nach actionreichen Wii-Spielen kennt keine Grenzen. Jetzt erfüllt der Dritthersteller 505 Games diesen Wunsch … NICHT! Denn der neueste Titel des Herstellers heißt **Baby and me** und enthält in der Sonderedition eine Puppe, die auf die Wii-Fernbedienung gesteckt wird. Dadurch kann man sein virtuelles Neugeborenes umarmen oder es in den Schlaf wiegen. Wir meinen: Das Maß ist langsam voll! Kommen als Nächstes etwa eine USB-Kochplatte, ein Wii-Radio-Aufsatz und ein Toaster mit MotionPlus-Schlitz? Wir wollen wieder richtige Action-Kracher, keinen Kindergarten!

↓ DAS WAR WOHL NIX!

Ein Aufruf besorgter Eltern, sogenannte Killerspiele zu entsorgen, ist misslungen. Ein ganzer Müllcontainer hätte in Stuttgart mit den angeblichen Verursachern von Amokläufen gefüllt werden sollen. Am Ende des Tages war noch nicht einmal der Boden bedeckt: Auf YouTube kursiert ein Video, das zeigt, dass nur etwa fünf Spiele im Container landeten (siehe Bild). Wir sind ganz klar für eine kritische Auseinandersetzung mit dem Thema Videospiele und Gewalt. Solange keine wissenschaftlichen Zusammenhänge zwischen neuen Medien und Gewalt belegt sind, sollten besorgte Eltern lieber den Ball flach halten.

↑ DAS RETRO-COMEBACK

Wir machen keinen Hehl daraus, dass wir **Mega Man 9** für WiiWare lieben. Diese Grafik! Dieses Leveldesign! Dieser Sound! Bei der Spielspaß-Perle, die Capcom vor knapp einem Jahr im Wii-Shop-Kanal für zehn Euro veröffentlicht hat, blitzten unsere Augen auf, als ob Shigeru Miyamoto vor uns stünde! Jetzt lässt auch Konami das Retro-Zeitalter wieder aufleben – mit **Castlevania Rebirth**. In Japan ist das Spiel schon erschienen, wir rechnen mit einem Release Anfang 2010 in Deutschland.

POKÉPARK Wii: PIKACHUS GROSSES ABENTEUER

Wii Hereinspaziert! Der PokéPark öffnet seine Pforten!

Anlässlich der Expo 2005 in Nagoya eröffnete dort für ein halbes Jahr der PokéPark, ein mobiler Freizeitpark voller Karussells im Pokémon-Design. Mit dem Action-Adventure **PokéPark Wii: Pikachu no Daibouken** (übersetzt: **Pikachus großes Abenteuer**) erscheint in Japan nun am 5. Dezember das Spiel zum Park. In der Rolle von Pikachu erfahrt ihr, dass dem PokéPark eine ernste Krise droht. Ihr müsst herausfinden, was genau los ist, und die Gefahr bannen. Doch zunächst einmal: Auf in den Park! Ihr könnt euch mit anderen Pokémon anfreunden und verschiedene Attraktionen besuchen, die vermutlich Minispiele sein werden. Beispielsweise dürft ihr auf Garados eine Wildwasserfahrt mitmachen oder als fliegendes Glurak versuchen, Zielscheiben zu treffen. ■

Stephan meint: *„Leider hatte ich nie die Gelegenheit, den echten PokéPark zu besuchen, aber dafür freue ich mich umso mehr auf das Spiel! Ob es wirklich ein Action-Adventure oder doch eher eine Minispiel-Sammlung wird, wird sich zeigen. Aber auch Minispiele könnten mit den Pokémon sicher Spaß machen. Die Minispiele aus* ***Pokémon Stadium 1 & 2*** *sind schließlich auch heute noch lustig. Warten wir ab, was kommt!“*

FAMILY AND FRIENDS CUP 2009

Gewinnt coole Preise, signiert von DTM-Rennprofi Timo Scheider!

Nach Saison-Abschluss der Deutschen Tourenwagen-Meisterschaft (DTM) geht das Feiern weiter: Beim Family and Friends Cup 2009, dessen Schirmherrschaft der Rennprofi Timo Scheider übernommen hat, wurden die schnellsten Freunde und Deutschlands rasanteste Familie gesucht! Stefan Mahrla und Mark Schmidt, zwei langjährige N-ZONE-Leser, gingen dank perfekter **Mario Kart Wii**-Rundenzeiten als Sieger in der Freunde-Disziplin hervor. Die Cousins Florian Schultheis und Thorsten Söder aus Dortmund sicherten sich die Auszeichnung „schnellste Familie“. Zu den Gratulanten gehörte auch Dr. Bernd Fakesch, General Manager Nintendo Deutschland (links im Bild).

Wir feiern mit den Gewinnern und verlosen unter allen Teilnehmern eine von Timo Scheider signierte Fahrertrinkflasche sowie einen ebenfalls vom diesjährigen Meister der DTM signierten Nintendo DS Lite. Um am Gewinnspiel teilzunehmen, schreibt uns eine Postkarte an:

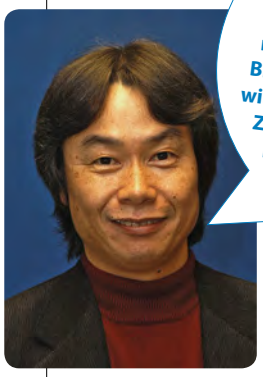
Computec Media AG • Redaktion N-ZONE • Kennwort Timo Scheider • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 15. Dezember 2009. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ZELDA + MOTIONPLUS

Wii Jetzt spricht der **Zelda**-Meister höchstpersönlich über Links Rückkehr!

In letzter Zeit ist Shigeru Miyamoto nicht mehr allzu gesprächig. Sein Beruf lastet ihn sogar so sehr aus, dass er die Entwicklungsleitung der **Zelda**-Versionen für tragbare Konsolen an seinen Kollegen Eiji Aonuma übergeben hat. Doch im britischen Fachmagazin **Edge** verriet der Mario-Papa eine klitzekleine Information, die große Auswirkungen auf den Spielablauf der nächsten **Zelda**-Episode für Wii haben könnte: ■



Wir werden im neuen Zelda Wii MotionPlus nutzen, um einen viel realistischeren Schwertkampf zu ermöglichen. Im letzten Teil, Twilight Princess, musste man mit der Wii-Fernbedienung auf den Bildschirm zielen, doch dieses Mal nutzen wir Wii MotionPlus, um ein zuverlässigeres Zielsystem und eine bessere Gameplay-Erfahrung zu schaffen. Ich würde das Spiel gern auf der kommenden E3 sehen.

Christoph meint: *„Es ist davon auszugehen, dass Shigeru Miyamoto die Technologie, die er verwendet, auch voll ausnutzen wird. Bereits **Wii Sports Resort** verfügte über viele Raffinessen, die mit der blanken Wii-FB nicht möglich gewesen wären, etwa das Drehen des Miis beim Fallschirmsprung. Fakt ist also: Das neue **Zelda** für Wii wird großartig – wenn es nicht erst für den Hardware-Nachfolger erscheint …“*

PLANET 51

DS **Wii** Im Dezember wird es im Kino außerirdisch! Mit Segas Spiel zum Film mischen wir uns unter die Aliens.

Abwechslung: Die Missionen im Spiel reichen von einfachen Botengängen bis hin zu heißen Kopf-an-Kopf Rennen wie hier im Bild.

Lem und seine Familie erleben beim Grillen eine echte Überraschung: Ein Alien namens Chuck ist in ihrem Garten gelandet. Was uns aber mehr verwundert: Der angebliche Außerirdische Chuck spricht wie ein Mensch, sieht wie ein Mensch aus und ist auch einer! Lem sieht für uns aber irgendwie zu grün aus. Beim Kinofilm **Planet 51** ist ein Mensch auf einem Alien-Planeten gelandet und sucht verzweifelt nach seinem Raumschiff. Im Spiel fahrt ihr mit zahlreichen Schwebefahrzeugen, Autos, Lastern und gar Rasenmähern durch die Straßen vom Planet 51 und helft dem Menschen Chuck bei seiner Suche. Das Spiel haben wir schon ausgiebig gezockt, bringen den Test aber passend nach dem Kinostart erst in der nächsten Ausgabe. ■

Matti meint: *„Fans des Films wird die Inszenierung gut gefallen. Sega hat sowohl das 50er-Jahre-Flair als auch den Humor gut im Spiel eingebaut. Die Rennen machen wegen der gelungenen Steuerung Lust auf ausgiebige Zweispieler-Partien. Mir persönlich machte der Karambolage-Modus am meisten Spaß.“*

HARDWARE FÜR SPARFÜCHSE?

Sensorleiste, Wii-Fernbedienung, LAN-Adapter und DSi-Soundstation im Test

Es soll Wii-Besitzer geben, deren Sensorleiste das Zeitliche gesegnet oder deren Stubentiger das zarte Käbelchen durchgebissen hat. Oder die zu Hause ihre Wii lieber mit einem Netzwerkkabel als per WLAN an das Internet anschließen. Bigben und Logic 3 haben zwei sehr gute Produkte für diese Kundschaft auf dem Markt. Die Wireless & Wired Sensor Bar von Bigben funktioniert tadellos sowohl mit Kabel als auch ohne. Sie ist sogar ein, zwei Euro günstiger als die Konkurrenz. Der LAN-Adapter von Logic 3 ist ebenfalls etwas billiger und genauso zuverlässig wie das Original von Nintendo. Dafür geben wir eine klare Kaufempfehlung.

Neue Controller braucht das Land?

Seit Neuestem hat die Hardware von Drittherstellern eine solide Qualität erreicht, vor allem im Bereich Wii-Controller. Wer also ein paar Euro bei der Anschaffung einer neuen Fernbedienung sparen möchte, kann durchaus zu diesen Produkten greifen. Die von uns getestete Wii-FB bietet aber nur einen geringen Preisvorteil gegenüber dem Original. Dafür kommen die bunten Fernbedienungen von Bigben dem Vorbild technisch sehr nah und haben eine Stärke: Es gibt sie in fünf verschiedenen Farben! Natürlich ist nicht alles auf dem Drittherstellermarkt sinnvoll, etwa die DSi-Soundstation von Logic 3: Zwar ist der Sound mit der Station etwas lauter, klingt aber auch metallischer. Selbst zur Musikbeschallung ist das Ding kaum zu gebrauchen. Zudem ist sie so groß, dass eure DSi nur noch bedingt eine Handheld-Konsole ist. Zum Schluss noch eine Ankündigung für die nächste Ausgabe: Nintendos Classic Controller Pro erscheint am 20. November, zeitgleich zur schwarzen Wii. Wir rechnen mit der gewohnt guten Qualität und mehr Komfort dank der zusätzlichen Griffe auf beiden Seiten. Der Test folgt im nächsten Heft! ■

Matti meint: *„Die Fülle an Dritthersteller-Produkten ist so immens, dass man leicht die Übersicht verliert. Wenn es um so einfache Zubehörteile wie den LAN-Adapter oder die Sensorleiste geht, würde ich immer die günstigere Variante bevorzugen. Bei Controllern sehe ich die Sache aber anders und bevorzuge die Originale.“*

Drittherstellter-Zubehör wird immer besser. Das beweisen die Wii-FB von Bigben (links), die Sensorleiste aus gleichem Hause (unten) und der Netzwerkadapter von Logic 3 (Mitte). Die DSi-Soundstation (oben) indes funktioniert zwar einwandfrei, allerdings ist der Mehrwert gegenüber dem regulären DSi-Lautsprecher gering.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion

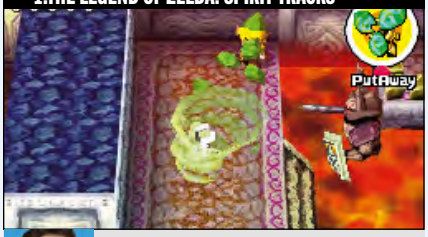
1 SUPER MARIO GALAXY 2

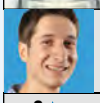
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 2010

Mit großem Abstand zu **New Super Mario Bros. Wii** hält **Galaxy 2** auch diesen Monat die Spitzenposition unserer Leser-Most-Wanted-Charts inne. Und das, obwohl es seit der Ankündigung vor geraumer Zeit keinerlei Infos mehr zum Nachfolger des megaerfolgreichen Erstlings gab. Vielleicht wird sich das ja mit dem Release von **New Super Mario Bros. Wii** ändern. Wir bleiben jedenfalls am Ball und halten euch im Heft und auf www.n-zone.de auf dem Laufenden!

REDAKTIONS-TOP 5

1. THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS





Wir durften es spielen und wollen es jetzt umso mehr! **Spirit Tracks** ist aktuell das gefragteste Spiel der Redaktion!

3 ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	11. Dezember

2. SUPER MARIO GALAXY 2

1 ▼		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2010

3. NEW SUPER MARIO BROS. Wii

2 ▼		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	20. November

4. METROID: OTHER M

Neu ▲		GENRE	Action
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

5. SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

4 ▼		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Konami	TERMIN	19. November

2 NEW SUPER MARIO BROS. Wii

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 20. NOVEMBER

Der nahende Release scheint auch das Interesse unserer Leser wieder zu wecken: **New Super Mario Bros. Wii** schiebt sich auf den zweiten Rang der Leser-Most-Wanted-Charts.

3 ZELDA: SPIRIT TRACKS

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 11. DEZEMBER

Ab Seite 22 der vorliegenden Ausgabe dürft ihr schon mal unsere Spieleindrücke aus einer fortgeschrittenen Version von **Spirit Tracks** lesen – auf Infos zum neuen Wii-**Zelda** wartet die Nintendo-Community noch vergebens. Halb so wild, denn schon ab dem 11. Dezember dürft ihr euch zumindest auf dem DS in Links neuestes Abenteuer stürzen!

DS	**Zelda: Spirit Tracks**	11. Dezember	Action-Adventure
Wii	**Zelda Wii**	Nicht bekannt	Action-Adventure

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angeben könnt, auf die ihr am meisten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

4 METROID: OTHER M

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT

Auch wenn **Metroid**-Fans mit der Trilogie bestens versorgt sind, fiel das mysteriöse **Other M** in unseren Most-Wandted-Charts um zwei Ränge. Kein Wunder bei der starken Konkurrenz, doch wird's auch hier langsam höchste Zeit, dass Nintendo mit ein paar Infos zu dem Action-Titel rausrückt!

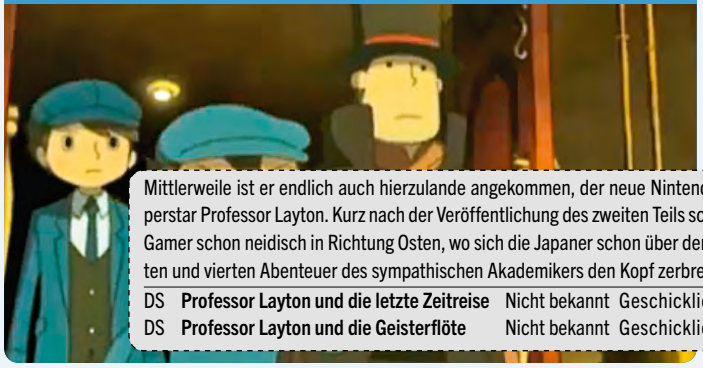
5 RED STEEL 2

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2010

Die Fans scheinen Ubisoft die verlängerte Wartezeit auf das Schwertschwinger-Spektakel nicht zu verübeln: **Red Steel 2** bleibt eines der am meisten ersehnten Spiele für die Wii. Und das ist auch gut so, denn schließlich wollen wir Spieler Qualität und darauf warten wir auch gerne etwas länger!

6 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT

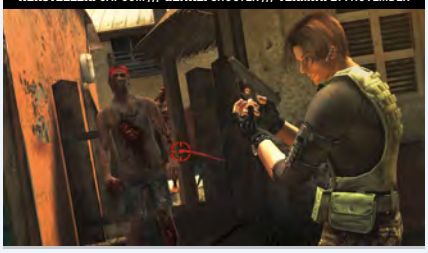


Mittlerweile ist er endlich auch hierzulande angekommen, der neue Nintendo-Superstar Professor Layton. Kurz nach der Veröffentlichung des zweiten Teils schielen Gamer schon neidisch in Richtung Osten, wo sich die Japaner schon über dem dritten und vierten Abenteuer des sympathischen Akademikers den Kopf zerbrechen.

DS	**Professor Layton und die letzte Zeitreise**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
DS	**Professor Layton und die Geisterflöte**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

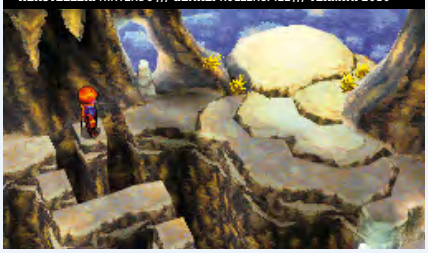
7 RESIDENT EVIL: D.C.

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** SHOOTER /// **TERMIN:** 27. NOVEMBER



8 GOLDEN SUN DS

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2010

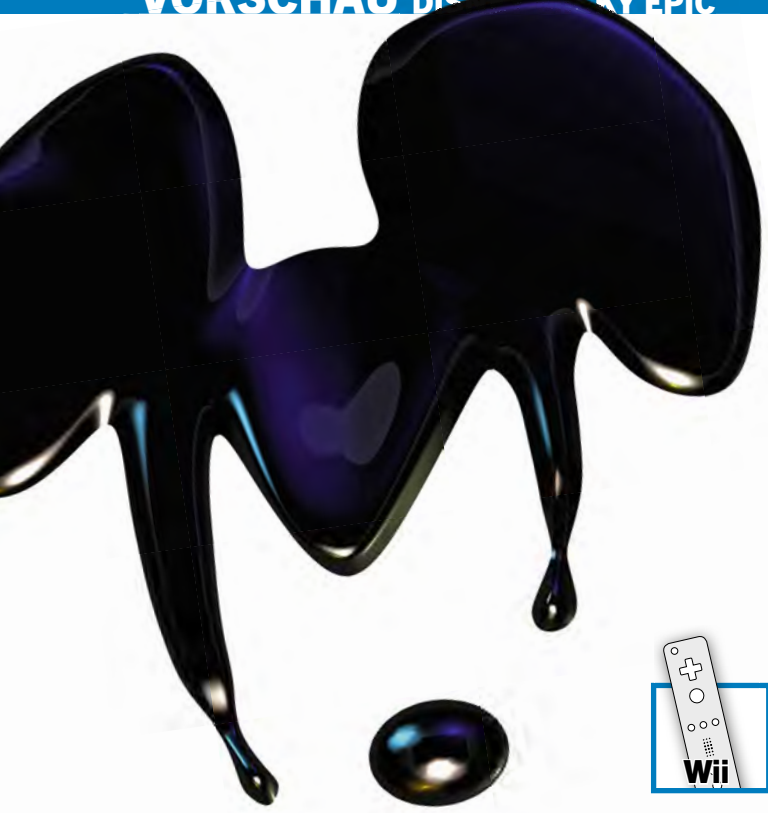


9 OKAMIDEN

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION ADVENTURE /// **TERMIN:** 2010

10 POKÉMON GOLD/SILBER

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2010



MICKY MAUS:
Eigentlich ist in der friedvollen, wunderschönen Welt, die der Zauberer Yen Sid geschaffen hat, alles in bester Ordnung: Alle Bewohner leben sorglos miteinander und erfreuen sich ihres Lebens. Doch Mickys Tollpatschigkeit sorgt eines Tages dafür, dass die Welt vollständig aus den Fugen gerät und nichts mehr ist, wie es einmal war. Plötzlich ist nicht nur Mickys Domizil zerstört, sondern sämtliche Bewohner sind ins totale Chaos gestürzt. Das Abenteuer im „Cartoon-Wasteland", einer furchtbar-verrückten Welt, nimmt seinen Lauf …

SCREEN-INFO
Alle auf diesen vier Seiten abgedruckten Bilder stammen von den Disney Interactive Studios. Das Material wurde uns auf einem Datenträger im Anschluss an die Enthüllung des Spiels ausgehändigt. In Bewegung sieht **Disney Micky Epic** schon jetzt gut aus. Viele Grafikeffekte werden sogar noch ins Spiel integriert.

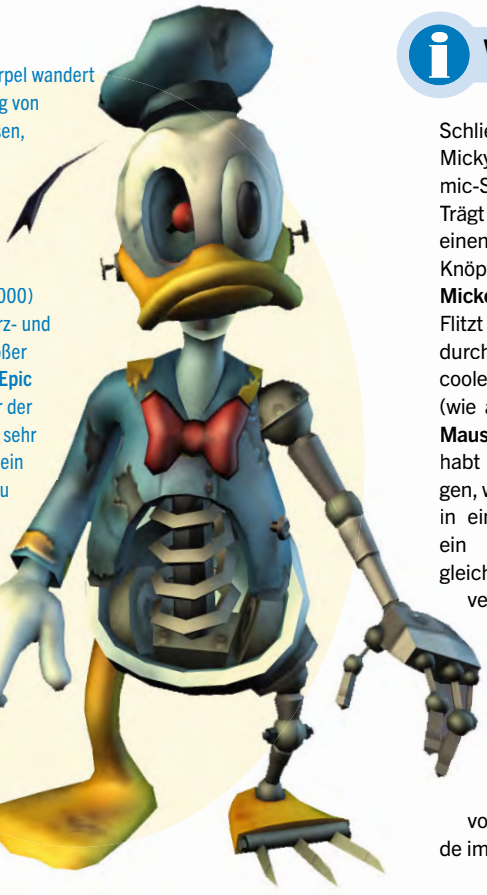
Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Junction Point | **Hersteller:** Disney Interactive Studios | **Termin:** Herbst 2010

DISNEY MICKY EPIC

Text | Christoph Kraus

Dieses Abenteuer mit der berühmtesten Maus der Welt trägt seine Ausmaße schon im Titel: Es wird episch!

DONALD DUCK:
Der mittlerweile 75-jährige Erpel wandert heute weitgehend unabhängig von Micky Maus durch Entenhausen, doch in der Disney-Anfangs-Ära waren die beiden Superstars häufig auch im Doppelpack zu sehen. Der begnadete Comic-Zeichner Carl Barks (1901-2000) verhalf Donald mit seinen Kurz- und Abenteuergeschichten zu großer Popularität. In **Disney Micky Epic** ist der Enterich ein Bewohner der Spielwelt und fällt durch sein sehr merkwürdiges Äußeres auf. Sein metallener Körperbau steht zu Beginn des Spiels im Fokus, wenn es darum geht, Donalds gewohntes Äußeres wiederherzustellen. Oder wollt ihr lieber Rabauke sein und den ewigen Pechvogel so lassen, wie er ist? Ihr habt es in eurer Hand!



WIE SIEHST DU DENN AUS?

Schließt die Augen und stellt euch Micky Maus vor! Wie sieht der Comic-Star in euren Gedanken aus? Trägt Micky gelbe Schlappen und einen roten Latzanzug mit weißen Knöpfen (wie auf dem Cover von **Mickey Mouse V: Zauberstäbe**)? Flitzt er auf einem Skateboard durch Entenhausen und hat eine coole Sonnenbrille auf der Nase (wie auf einigen aktuellen **Micky Maus Magazin**-Titelbildern)? Oder habt ihr die Maus bildlich vor Augen, wie sie mit Donald und Goofy in einem Dreißigerjahre-Cartoon ein Orchester dirigiert? Ganz gleich, welches Motiv ihr mit ihm verbindet, jeder stellt sich das Maskottchen anders vor. Das kommt daher, weil der Disney-Konzern vor allem in den Achtzigern und Neunzigern zahlreiche Veränderungen an seinem bekanntesten Maskottchen vorgenommen hat: Micky wurde immer mehr zu einem glatt geschliffenen Comic-Charakter, ob als Detektiv (im Zusammenspiel mit Kommissar Hunter), als Anführer des „Abenteuer-Teams" (gemeinsam mit Goofy) oder als liebenswerter Beziehungsmensch (mit seiner ebenso glatten Freundin Minni).

Warren Spectors Vision

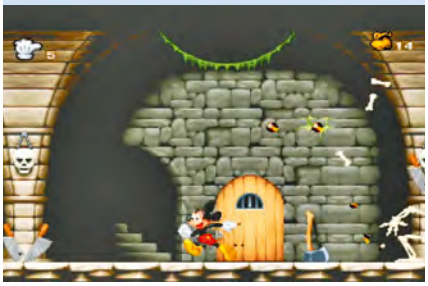
Dass sich Micky Maus im Lauf der Zeit mehrmals stark verändert hat – sowohl optisch als auch charakterlich –, ist auch Warren Spector bekannt. Auf einem Presse-Event in London erklärte er uns, dass er Micky wieder „cool" machen möchte. Seiner Meinung nach hat die Maus immer mehr an Temperament und Persönlichkeit verloren – all diese Dinge (wie gelegentliche Wutausbrüche oder eine gesunde Portion Neid) wurden an Donald Duck übertragen. Selbst Comic-Leser werden sich beim Anblick der Hauptfigur aus **Disney Micky Epic** verwundert die Augen

BEST OF RETRO-MICKY

Magical Quest Starring Mickey Mouse (Super Nintendo, Capcom)
Die Wahrscheinlichkeit, dass ein SNES-Besitzer auch dieses Jump & Run sein Eigen nennt, ist sehr hoch, denn **Magical Quest** erschien zur Zeit des Disney-Booms in den Neunzigern und ist sogar handwerklich gut gemacht. Die Handlung ist zwar nicht der Rede wert (Pluto wird von Kater Karlo entführt und ihr müsst ihn retten), aber durch die Vielzahl an unterschiedlichen Gameplay-Elementen wurde einiges an Spielwitz und Kreativität auf den Bildschirm gebracht. Kommt es irgendwann auf die Virtual Console?

Magical Mirror Starring Mickey Mouse (GameCube, Capcom)
Hier kommt das Negativbeispiel für Retro-Mickys! Das für Kinder ausgerichtete Spiel mahnt und warnt, wie man eine gute Lizenz möglichst nicht benutzen sollte, und ist ein Lehrstück dafür, wie man ein Spiel an den Bedürfnissen der Zocker vorbei programmiert. Statt auf Mickys Parade-Genre der Jump & Runs zu setzen, muss man hier mit dem Analogstick einen Mauszeiger über den Bildschirm steuern, der das Disney-Maskottchen zur gewünschten Stelle navigiert. Langweilig und viel zu kindisch! Wo bleibt die Coolness?

Mickey's Wild Adventure (PSone, Sony)
Obwohl dieses Spiel auf der PlayStation erschien, wurde es nicht auf Biegen und Brechen auf die 3D-fähige Hardware getrimmt, sondern als klassisches 2D-Jump&Run konzipiert: Schwarz-Weiß-Abschnitte, die dem Oldie-Cartoon **Steamboat Willie** nachempfunden sind, wechseln sich mit farbenfrohen Höhlen- und Tempelabschnitten ab. Auch Verfolgungsjagden, in denen Micky in den Vordergrund rennt und zahlreichen Fallen ausweicht, standen auf dem Programm. **Mickey's Wild Adventure** wird von vielen Fans völlig zu Recht als bestes Micky-Maus-Jump&Run der letzten Zeit betrachtet – noch vor **Magical Quest** fürs Super Nintendo!

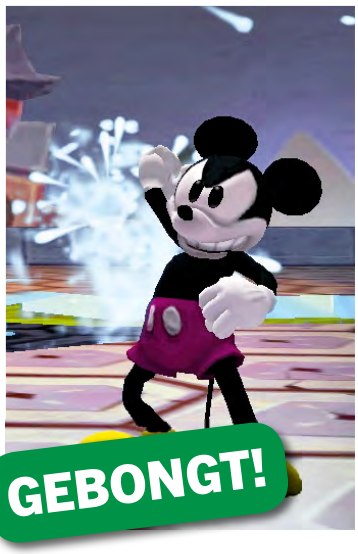


reiben: Die Maus sieht ja plötzlich ganz anders aus! Aber Warren Spector will nicht nur einfach einen optischen Wandel einleiten, sondern hinter seiner Idee steckt eine Vision. Mister Spector, erläutern Sie!

Der Grundgedanke des Spiels war jener von Wahl und Wirkung – und welchen Einfluss beides auf die Spielfigur und auch den Spieler selbst hat. Der spitzbübische Micky steckt in einer ungewohnten Umgebung und muss Entscheidungen treffen: Wird er anderen Zeichentrickfiguren helfen oder geht er seinen eigenen Weg? Das Spiel zwingt den Spieler, die Konsequenzen aus seinen Handlungen zu ziehen. Am Ende müssen sich die Spieler die Frage stellen: „Was für ein Held bin ich eigentlich?" Und für jeden wird hier die Antwort ein klein wenig anders aussehen!

UNCOOL!

UNCOOL!



GEBONGT!

WIE SPIELT ES SICH?

DIE WELT ERKUNDEN:
Produzent Warren Spector legt großes Augenmerk auf eine kreative, magische und komplexe Spielwelt voller skurriler Figuren und überraschender Schauplätze, die der Spieler frei erkunden kann. Je nachdem, wie ihr euer Abenteuer bestreitet, bleibt Micky entweder neutral, wird zum Helden oder zum Rabauken. So hängt euer Werdegang unter anderem davon ab, ob ihr eure Missionen eher friedlich löst oder zum Mittel der Gewalt greift. Auch die Interaktion mit anderen Bewohnern der Fantasiewelt verändert euren Status: Bettelt jemand um eure Hilfe, könnt ihr den Wunsch entweder erfüllen oder ablehnen. Bittet eine „Animatronics" genannte Roboterversion von Donald Duck etwa darum, dass ihr seine metallenen Körperteile zusammensetzt, könnt ihr dies entweder tun oder lassen. Klar, dass die Entscheidung maßgeblich euren Charakter verrät – selten war ein Spiel so psychologisch. Übrigens erinnerten uns die Spielszenen, die wir bei der Weltpremiere sahen, ein bisschen an **Super Mario Galaxy**. Und das mag was heißen!

ENTSCHEIDEN:
Warren Spector ist bekannt dafür, dass man in seinen Spielen tun und lassen kann, was man möchte: Bossgegner bekämpfen oder lieber einen Umweg suchen? Die Landschaft mit dem Zauberpinsel hübsch bemalen oder Wände einreißen und Felsen zerstören? Gegner bekämpfen oder einfach an ihnen vorbeimarschieren, als ob nichts gewesen wäre? Es liegt in eurer Hand! **Disney Micky Epic** gibt dem Spieler zwar den Weg vor, den er entlanglaufen soll, aber es gibt fast immer einen Alternativpfad, der zu etwas ganz anderem führt: zu einem versteckten Gegenstand, zu einem überraschenden Charakter, zu einem Geheimnis. Ob es sich lohnt, immer vom festen Pfad abzuweichen, sei dahingestellt. Aber es ist möglich!

KÄMPFEN:
Wenn euch der Gegner im Bild nicht allzu bekannt vorkommt, macht das nichts: Bei den meisten Figuren in **Disney Micky Epic** handelt es sich um längst in Vergessenheit geratene Typen, die ihren Ursprung in alten Disney-Cartoons aus den Dreißigern haben. Die genaue Spielmechanik der Kämpfe lässt sich derzeit nur erahnen, aber Micky bekommt definitiv eine Vielzahl an Waffen zur Verfügung gestellt, mit denen er sich gegen seine Widersacher wehren kann.

PINSELN:
Was bei **Super Mario Sunshine** der Hochdruckreiniger „Dreckweg 08/17" war, das ist in Mickys Welt der Zauberpinsel. Das spielerisch wichtige Utensil ist kein Malerwerkzeug im herkömmlichen Sinne, sondern hat das passende Verdünnungsmittel (zum Verschwindenlassen bestimmter Level-Elemente) quasi eingebaut. So ebnet ihr euch den Weg zu neuen Abschnitten, wenn ihr Treppenstufen in die Welt einzeichnet, oder bringt eure dunkle Seite zum Vorschein, indem ihr Blöcke zerstört. Die Art und Weise, wie ihr mit eurer Welt umgeht, beeinflusst euren Charakterwandel natürlich ebenso wie das Bekämpfen von Gegnern.

OSWALD, DAS KANINCHEN:
Im Walt-Disney-Film **Der Zauberlehrling** von 1940 kreiert der Magier Yen Sid eine verrückte Welt mit allerlei in Vergessenheit geratenen Bewohnern. Und genau in diesem Gebiet spielt auch die Story von **Disney Micky Epic**. Oswald, das friedliebende und bei seinen Nachbarn überaus beliebte Karnickel, ist pikanterweise die erste Figur, die sich in der Märchenwelt ihr Domizil nach Wunsch aufbauen darf. Doch irgendwann bemerkt Oswald, dass Anrainer Micky Maus neidisch auf ihn ist. Und das nur, weil Oswald so beliebt bei der Bevölkerung ist! Der Unfriede beginnt sich im Reich auszubreiten … Wusstet ihr übrigens, dass Oswald vor Micky Maus „geboren" wurde, Disney dann die Lizenz verlor und erst jetzt wieder besitzt?

WARREN WER?

Shigeru Miyamoto kennt jeder, Warren Spector dürfte dagegen nur eingefleischten Computerspielern bekannt sein. **Deus Ex** und **System Shock** heißen seine bekanntesten Serien – doch das Wii-exklusive **Disney Micky Epic** dürfte der Qualität seiner PC-Projekte in nichts nachstehen. Wir verraten euch in Zusammenarbeit mit unseren Kollegen von der PC Games, wie die Karriere des sympathischen Spector einst begann. Wer sich für die ausführliche Biografie interessiert, liest hier weiter: tinyurl.com/warrenmicky

Mit 28 Jahren noch an der Uni, kein Geld in der Tasche, aber zwei akademische Abschlüsse – Warren Spector war das personifizierte Klischee des Langzeitstudenten. Über einen Kommilitonen erhaschte er einen Job bei Steve Jackson Games, einem Hersteller von Pen&Paper-Rollenspielen. Sein erstes Soloprojekt trug den Namen **Toon** und zog das damals populäre Fantasy-Genre im Tisch-Rollenspiel-Sektor genüsslich durch den Kakao.
Danach wechselte er zu TSR und arbeitete an **Advanced Dungeons and Dragons**. Sein Metier, so Spector, habe den Zenit bereits überschritten, „sowohl in kommerzieller als auch in kreativer Hinsicht“. Ein wenig Vitamin B später übernahm Spector die Rolle des Produktionsleiters bei Origin Systems, der Firma von Richard Garriott. Dort lernte er vom Meister höchstpersönlich das Programmieren, unterstützte die Entwicklung von **Ultima 6** und **Wing Commander**. Außerdem knüpfte er Kontakte zu seinem darauffolgenden Arbeitgeber, den Looking Glass Studios. Der Zusammenarbeit entsprang System Shock, dessen Nennung noch heute in einem Atemzug mit dem Namen Warren Spector erfolgt.
Finanzielle Schwierigkeiten beim Entwicklerstudio waren verantwortlich für seine Arbeitslosigkeit 1997. Glück im Unglück: John Romero vom Studio Ion Storm bat ihn, eine Zweigstelle in Austin, Texas zu gründen. Spector nahm an und entwickelte Hits wie **Deus Ex 2** und **Thief 3: Deadly Shadows**. 2004 verließ er Ion Storm, um persönlichen Interessen außerhalb der Branche nachzugehen. 2005 folgte die Gründung von Junction Point, benannt nach einem MMORPG, das unter seiner Produktionsleitung nie erschienen ist.

MAD DOCTOR:
Dieser verrückte Wissenschaftler ist einer der ersten Bösewichter Entenhausens: Schon 1933 kämpfte er in einem Schwarz-Weiß-Cartoon gegen Micky und seine Kompagnons. Im Super-Nintendo- und Mega-Drive-Abenteuer **Mickey Mania**, das zum 66. Geburtstag der Maus erschien, ist der Fiesling ebenfalls mit von der Partie. Im neuen Wii-Epos wird Mad Doctor ebenfalls eine wichtige Rolle spielen. So viel sei schon jetzt verraten: Mit Samthandschuhen fasst der Wissenschaftler seine Opfer nicht gerade an!

KATER KARLO:
Früher auch Peter Schimmelpfennig genannt, verkörpert der schlecht rasierte Schurke das Verbrechen in Entenhausen wie kein anderer. Doch Karlo ist nicht nur Sinnbild für Unrecht und Gewalt, sondern dürfte einigen von euch auch als Familienvater bekannt sein: In der Trickserie **Goofy & Max** spielt Karlo einen unseriösen Gebrauchtwagenhändler, der sich nicht nur mit geizigen Kunden, sondern auch mit seinem Sohn K.J., seiner Tochter Karabienchen und Frau Karla herumplagen muss. Das Holzbein, das Karlo in den Anfangstagen der Comics trug, wurde irgendwann durch eine Gliedmaße aus Fleisch und Blut ersetzt, doch in **Disney Micky Epic** ist er wieder auf die hölzerne Gehhilfe angewiesen.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Warren reißt das Ruder rum!“

Was ist eigentlich so schwierig daran, ein gutes, lebendiges, komplexes und herausforderndes Spiel zu erschaffen, dessen Hauptrolle die beliebteste Comicfigur der Welt spielt? Ich weiß es nicht. Aber ich bin felsenfest überzeugt, dass Warren Spectors Idee einer „neuen“ Micky Maus – die eigentlich gar nicht so neu ist – funktioniert. **Disney Micky Epic** (das in englischsprachigen Ländern übrigens **Epic Mickey** heißen wird) soll kein reinrassiges Jump & Run werden, sondern ist als Mix aus RPG, Hüpfspiel und Action-Adventure konzipiert. Das ist zwar mutig, weil es eben kein Patentrezept für eine solche Genre-Mischung gibt, aber die Entscheidung zeugt von einer starken Vision, die eben nicht jeder 08/15-Produzent verwirklichen kann, wohl aber Mister Spector. Ob das Pinselschwingen in der Praxis so viel Spaß macht wie auf dem Papier? Ich verwette meine **Lustigen Taschenbücher** (Band 1 bis 393) drauf!

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

SCREEN-INFO

Wir konnten **Avatar** zwar spielen, durften aber keine Screenshots anfertigen. Die Bilder stammen allesamt von Ubisoft. Die Grafik im Spiel ist nicht ganz so hochauflösend, was jedoch nicht heißen soll, dass sie schlecht aussieht.

Genre: Action | **Entwickler:** Ubisoft Montreal | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 3. Dezember 2009

JAMES CAMERON'S AVATAR: DAS SPIEL

Text | Markus Grundmann

Mit Wii Motion Plus und Balance Board gegen den RDA-Konzern!

Kurz vor Weihnachten bringt Regisseur James Cameron seinen neuen Film in die Kinos. *Avatar* heißt er und soll vor allem durch das geglückte Zusammenspiel von computeranimierten Szenen und echten Schauspielern beeindrucken. Anfang Dezember wirft Ubisoft auch gleich das dazu passende gleichnamige Videospiel auf den Markt. In **James Cameron's Avatar: Das Spiel** schlüpft ihr in die Rolle eines Na'vi. Die Na'vi sind eine blauhäutige Alien-Rasse auf dem fernen Mond Pandora. Das Leben dort könnte friedlich und im Einklang mit der Natur verlaufen, wäre da nicht der RDA-Konzern von der Erde, der nichts Besseres zu tun hat, als die Rohstoffe des Planeten auszubeuten. Die Na'vi können sich das natürlich nicht gefallen lassen und rüsten zum Krieg. Zwar sind sie den Menschen technologisch weit unterlegen und haben ihren Maschinengewehren nicht viel entgegenzusetzen, ihre drei Meter großen Körper und ihr Geschick bei der Jagd können das jedoch ausgleichen.

Auf in den Kampf

Filmumsetzungen genießen einen eher zweifelhaften Ruf. Häufig werden sie ihrem Kinovorbild nicht gerecht – stattdessen setzen sie voll auf die Werbewirksamkeit der Lizenz. Unsere Eindrücke von **James Cameron's Avatar: Das Spiel** können dieses Vorurteil jedoch nicht bestätigen. Was auf den ersten Blick auffällt, ist die schöne Grafik. Geschmeidig bewegt sich die Spielfigur durch den dichten Dschungel. Springen, geducktes Gehen, schleichen, mit dem Stab kämpfen, mit dem Bogen schießen – all das sieht so aus, als gehöre es in diese Umgebung. Und es steuert sich auch so. Dabei unterstützt das Spiel neben der Wii Motion Plus auch das Balance Board. Allerdings nur optional und nicht in jeder Spielsituation. So wird die Wii Motion Plus dazu verwendet, die sogenannte Höllenwespe zu steuern, ein Insekt, das ihr an bestimmten Stellen im Spiel dazu verwenden könnt, eure menschlichen Gegner aufzuscheuchen und zu stechen oder einfach nur ein bisschen im Voraus den Weg zu erkun-

Aus dem Hinterhalt: Mit sicherem Abstand beobachten wir den RDA-Konzern.

Klassiker: Verdächtig aussehende Fässer explodieren bei Beschuss.

Luftakrobatik: Der Ritt auf der Banshee will gelernt sein.

den und mögliche Abkürzungen auszuspionieren. Das Balance Board kommt dagegen beim Ritt auf der Banshee zum Einsatz, einer Art Flugdrachen, auf den ihr zwischen den zu Fuß zurückgelegten Strecken im Spiel immer wieder zurückgreift. Durch Verlagerung des eigenen Gewichts wird der Banshee gesteuert, während mit der Wii-FB gleichzeitig die fliegenden Gegner der Na'vi (vorzugsweise Hubschrauber) mit Pfeilen beschossen werden. Und tatsächlich: Das funktioniert recht gut. Wer dennoch eine exaktere Steuerung bevorzugt oder kein Balance Board besitzt, kann jederzeit auch auf die Steuerung per Nunchuk zurückgreifen. Falls ihr zu Fuß unterwegs seid, verwendet ihr die Wii-FB zum Zuschlagen mit eurem Kampfstab und zum Zielen mit dem Bogen. Gleichzeitig müsst ihr bestimmte Bewegungen ausführen, wenn ihr etwa Gegner aus dem Unterholz heraus attackieren und so ohne jeden Kampf ausschalten wollt.

Live Long Learning

Ein kleines, aber feines Rollenspielelement erhält **James Cameron's Avatar: Das Spiel** durch die Aufnahme von „Ey-was Geist" – repräsentiert durch glänzende Symbole. Diese dienen einerseits zum Auffüllen der Lebensenergie, sind gleichzeitig aber auch die Erfahrungspunkte im Spiel. Ihr findet sie zwar frei im Level, erhaltet sie aber auch immer dann, wenn ihr einen Gegner ausschaltet. Habt ihr eine bestimmte Menge davon gesammelt, könnt ihr euch neue Fähigkeiten dazukaufen, und zwar in den drei Bereichen Stab, Bogen und Weg des Jägers. Während Punkte im Bereich Stab und Bogen für Verbesserungen im Umgang mit den jeweiligen Waffen sorgen, könnt ihr euch im Bereich Weg des Jägers etwa die Unsichtbarkeit für Geschütztürme oder eine bessere Tarnung erkaufen und euch so das Leben auf Pandora erleichtern. Schön: Euer Mitspieler kann das auch, denn **James Cameron's Avatar: Das Spiel** enthält einen spaßigen Koop-Modus. So könnt ihr gemeinsam in den Kampf gegen die Menschen ziehen und eure Charaktere dabei individuell gestalten. Während sich etwa Spieler 1 aufs Kämpfen beschränkt, kann sich Spieler 2 zum Spezialisten im Schleichen und im Umgang mit Pfeil und Bogen entwickeln. Zum makellosen Multiplayer-Erlebnis trägt bei, dass der zweite Spieler jederzeit in das laufende Spiel einsteigen kann – es ist also nicht nötig, die Kampagne von Neuem zu beginnen. Mit **James Cameron's Avatar: Das Spiel** erwartet uns eine spannende Filmumsetzung, die darüber hinaus immens gut aussieht. ■

Teamwork: Während der erste Spieler den offenen Kampf sucht, schleicht sich der zweite von hinten an.

Physikwunder: Der Mond Pandora unterscheidet sich drastisch von der Erde – schwebende Felsbrocken inklusive.

MEINUNG ● MARKUS GRUNDMANN

„Trau keinem Menschen!"

Ohne zu wissen, ob ich ein Fan von James Camerons neuem Film werde: Das Spiel finde ich schon mal gelungen. Es macht einfach Spaß, als unterdrückter Alien gegen die menschliche Besatzungsmacht aufzubegehren – insbesondere weil sämtliche Steuermodi der Wii so gelungen integriert wurden. Zudem überrascht *Avatar* mit einer stimmungsvollen Grafik, die den Spieler einfach mitreißt. Die Möglichkeit, Gegner entweder aus dem Dickicht heraus zu überraschen oder im offenen Kampf zu bezwingen, sorgt für Abwechslung. Action-Liebhaber dürfen sich freuen!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 11. Dezember 2009

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

SCREEN-INFO

Nintendo besuchte uns mit der fast fertigen deutschen Version von **Zelda: Spirit Tracks** und ließ uns bis zum Ende des ersten Tempels spielen. Eigene Bilder durften wir davon nicht erstellen, aber Nintendo stellte uns umfangreiches Pressematerial zur Verfügung. Die Qualität der hier abgedruckten Screenshots entspricht exakt dem, was man auf dem Bildschirm sieht.

Text | Christoph Kraus

„Aye, Aye, Herr Kapitän!“ war gestern, jetzt hat Link die Schaffner-Uniform an! Wir haben das Epos kurz vor der Ankunft auf dem DS gespielt.

WER IST WER?

LINK: Müssen wir euch den Zipfelmützenträger näher vorstellen? Nein, vermutlich nicht. Zu Beginn der Geschichte von **Spirit Tracks** trägt Link aber ausnahmsweise eine Bahnschaffnerkluft, die zwar ungewohnt wirkt, ihm aber richtig gut zu Gesicht steht. In dieser Uniform legen wir die Route zum Schloss bequem auf Schienen zurück und treffen dort das allseits bekannte Blaublut Zelda, wen sonst?

ZELDA: Kaum sind wir im Schloss angekommen und haben die Prinzessin in ihrem Gemach in die Arme genommen, gilt es, unauffällig zu bleiben. Wir müssen Zelda ins Freie eskortieren, ohne von den Wachen erwischt zu werden. Die nämlich verbieten der Adelsdame, sich draußen aufzuhalten, wo ihr etwas zustoßen könnte.

Das Gameplay erinnert in diesen Momenten stark an die Szene in **Ocarina of Time**, wo man im Schlossgarten achtsam sein muss. Gut auch, dass Link schon ziemlich am Anfang der Geschichte seinen grünen Heldenanzug überreicht bekommt. Damit können wir uns frei im Schloss bewegen, ohne von den Schutzmännern weggepfiffen zu werden – denn die tragen dasselbe Outfit wie Link! Sie wissen halt einfach, was voll in Mode ist.

DA BAHNT SICH WAS AN!

Eine Zugfahrt, die ist lustig … Aber nur, wenn der Steuermann seine Aufgabe unter Kontrolle hat! Damit dem so ist, erklären wir euch hier, wie ihr den Zug heil ans Ziel bringt.

HIER WIRD GESCHAUT: Die Karte auf dem oberen Bildschirm gibt stets euren Startpunkt und das Ziel an. Herannahende Gegner erscheinen dort genauso wie Barrieren, die den Weg blockieren. Ist die Kollision mit einem Hindernis absehbar, gilt es, schnellstmöglich mittels Links-rechts-Schalter auf dem unteren Teil des Touchscreens die Schiene zu wechseln, um dem Aufprall zu entgehen.

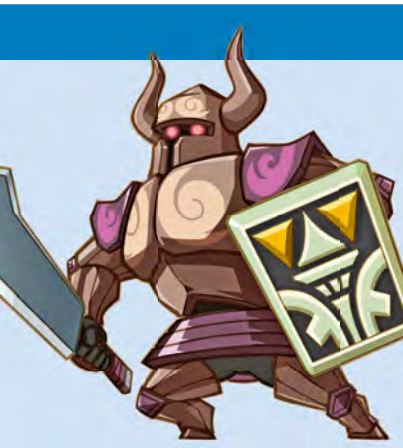
HIER WIRD GESCHOSSEN: Im fortgeschrittenen Spielverlauf erhält Links winziger Zug eine Bordkanone spendiert, die jegliches Flattervieh in Windeseile vom Himmel schießt. Auch auf dem Boden herumwuselnde Feinde erfasst das Geschoss mühelos. Tippt dazu einfach mit dem Touchpen auf die gewünschte Stelle.

HIER WIRD GEHUPT: Ein Tier blockiert die Schienen? Das dicke Vieh will einfach nicht von der Zugstrecke weichen?

HIER WIRD GELENKT: Der Steuerhebel kontrolliert, mit welcher Geschwindigkeit und in welche Richtung die Reise geht. Ob Vollgas, Bummelbahn-Tempo, Stillstand oder Rückwärtsgang: Es liegt in eurer Hand!

UNSER FAZIT: Anfangs hatten wir starke Bedenken, ob die Zugfahrten bei **Zelda: Spirit Tracks** wirklich Spannung ins Spiel bringen oder ob sie sich irgendwann abnutzen, weil so wenig passiert. Denn wir erinnern uns: Beim Vorgänger **Phantom Hourglass** konnte man zwar die Route, die Link mit dem Schiff zurücklegt, selbst bestimmen, aber die Fahrten zogen sich zu sehr in die Länge, weil zu wenig passierte. Ein finales Urteil über die Atmosphäre der Bahn-Einlagen wollen wir uns in dieser Vorschau noch nicht erlauben. Das, was wir bislang spielten, hinterließ aber schon einen guten Eindruck. Ob es letztlich zum „Besser“ reicht, wissen wir nächsten Monat.

*„Wir erwarteten nicht mehr als ein **Zelda: Phantom Hourglass 1.5**, aber **Spirit Tracks** steckt derart voll neuer Details, dass wir uns wie in einer ganz neuen Spielwelt fühlen. Ohne Zweifel: Dieses Spiel wird großartig und seinem Vorgänger in jeder Hinsicht ebenbürtig!“*



DIE PHANTOME: Spielerischer Dreh- und Angelpunkt von **Spirit Tracks** sind die Phantome, die im ersten Teil noch Links Gegenspieler waren. Jetzt kann er mit ihnen gemeinsame Sache machen, um in den Tempeln schneller voranzuschreiten. Wie das im Detail funktioniert, verrät euch der Infokasten „Unser Kumpel, das Phantom“. Man glaubt es übrigens kaum, aber die Biester haben tatsächlich Angst vor Mäusen. Schon gewusst?!

SHIENE: Diese schrullige Dame ist die Wache über den Turm der Götter, den Link als Erstes bereist. Shiene erklärt Link, dass König Marardo drauf und dran ist, den Körper von Prinzessin Zelda zu übernehmen, um ihn für seine finsteren Pläne einzusetzen. Der Schurke hat zu allem Überfluss auch sämtliche Zugschienen des Landes Hyrule verschwinden lassen und den Turm der Götter somit seiner Kraft beraubt. Es ist nun eure Aufgabe, die Schienen, die zu den einzelnen Tempeln führen, zu erneuern. Eine Äußerung von Shiene, auf die wir beim Spielen gestoßen sind, hat uns übrigens neugierig gemacht: Sie plappert munter von „vier Tempeln und diesem Turm“ – ist das etwa ein Indiz, dass **Spirit Tracks** aus fünf Dungeons besteht?

GLAISS: Diesen Namen haben wir uns nicht ausgedacht, sondern der Typ heißt wirklich so: Minister Glaiss ist ein merkwürdiger Gnom, der uns entfernt an Tingle erinnert. Sein Assistent ist der ebenso kuriose Delok. Was Glaiss im Schilde führt und ob er zu den Guten oder Bösen gehört, erfahren wir im Laufe des Abenteuers …

DASSELBE WIE IMMER … NUR ANDERS?

Man muss die **Zelda**-Serie für ihre Ideenvielfalt und die liebevolle Inszenierung einfach lieben. Doch Dauernörgler kritisieren möglicherweise die ständig wiederkehrenden Spiel-Elemente und Items. Wir analysieren **Spirit Tracks** in puncto Items, Rätsel und Technik und verraten, was neu ist!

DIE ITEMS: Schon nach einer halben Stunde Spielzeit gelangen wir zu einem Krämerladen und lassen es uns nicht nehmen, trotz schmalen Geldbeutels kurz reinzuschauen. Und was finden wir im Sortiment? Den typischen Schild (80 Rubine), ein rotes Elixier (100), Glückspostkarten (ebenfalls 100), die Krone von Ruto (300) sowie schwarze Perlen (300). Beim Anblick der Preisliste wird uns speiübel, denn wir befinden uns erst am Anfang des Abenteuers und können uns noch nichts leisten. Dafür erhalten wir kurz darauf unser Schwert ausgehändigt – wohlgemerkt kostenlos, denn wir sind ja im Dienste der Prinzessin unterwegs und sollen das Schloss bewachen. Wie wir außerdem auf der E3 gesehen haben, arbeitet Link im weiteren Verlauf seines Abenteuers auch noch mit Bumerang, Wirbelwind-Werkzeug und weiteren Items. Neu sind die meisten Gegenstände aber nicht.

DIE RÄTSEL: In dieser Hinsicht hat sich sehr viel verändert. Denn durch die direkte Kontrolle der Phantome kommt tatsächlich frischer Wind in die Serie – ähnlich wie es der Tag-und-Nacht-Wechsel in **Majora's Mask** tat. Aber nicht alle Aufgaben haben mit den Phantomen zu tun, sonst wär's ja auch ein bisschen langweilig. Aufgepasst, wir stellen euch eine kleine Denkaufgabe, damit ihr euch vorstellen könnt, was von euch verlangt wird:

Vor dem oberen Schalter kommt der rechte.
Vor dem unteren Schalter kommt der obere.
Nach dem unteren Schalter folgt der linke.

Wenn ihr euch also vorstellt, dass ihr vor vier im Quadrat angeordneten Schaltern steht: In welcher Reihenfolge müsst ihr sie betätigen? Die Lösung steht kopfüber auf dieser Seite.

DIE TECHNIK: Das neue **Zelda** steuert sich genauso wie **Phantom Hourglass**, sieht genauso aus und spielt sich auch genauso. Na ja, fast jedenfalls. Uns kommt es so vor, als hätte Nintendo das Ausführen des Purzelbaums dezent vereinfacht, und auch die Welt wirkt hier und da etwas größer. Ansonsten haben wir es mit demselben technischen Grundgerüst zu tun. Stört uns das? Nicht die Bohne. Schließlich fühlt sich die Spielwelt ganz anders an.

I ♥ ZELDA

Drei gute Gründe, warum **Spirit Tracks** noch besser, noch größer und noch länger wird als sein Vorgänger:

BAHN FREI!
Seien wir ehrlich: Die Bootsfahrten in **Phantom Hourglass** waren lustig und nett, aber weit davon entfernt, spannend zu sein. Es dauerte viel zu lange, von einem Ort zum anderen zu reisen, und viel passiert ist währenddessen auch nicht. Doch Nintendo hat offenbar daraus gelernt und die Bahnfahrten in **Spirit Tracks** stark verkürzt. Das deuten jedenfalls die ersten Spielstunden an, die wir bereits zocken durften. Hoffentlich bestätigt sich unser Eindruck auch im weiteren Spielverlauf.

FAST SCHON LYRISCH
Wir haben Spiele mit uninspirierten Dialogen satt. Gut, dass Nintendo bei der Übersetzung des neuen Zelda so viel Kreativität an den Tag legt. Ein Minister namens Glaiss, eine schrullige Dame namens Shiene? Total genial, so was lieben wir. Mehr davon!

DAS DRUMHERUM
Kein **Zelda** ohne Nebenaufgaben: Schon ganz am Anfang von **Spirit Tracks** finden wir Glückspostkarten, die man verschicken kann. Auch der Postbote ist wieder mit von der Partie und versorgt uns mit Briefen. Später sammeln wir sogar die sogenannte Flöte des Landes ein. Was es damit wohl auf sich hat? Wir wissen es (noch) nicht. Aber wir brennen darauf, es zu erfahren. Wie bei allen anderen **Zelda**-Spielen eben auch.

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Nintendo hat einfach einen Lauf!"

Bei anderen Entwicklern stellen sich Ermüdungserscheinungen ein, sobald eine Serie einen zweiten Teil spendiert bekommt – aber nicht so bei Nintendo. Auch **Spirit Tracks** hat den N-ZONE-Hitstempel schon für sich gebucht, sofern sich keine gravierenden Patzer im weiteren Spielverlauf einstellen. Die ersten Stunden deuten eine noch spannendere Geschichte an, als sie bei **Phantom Hourglass** geboten wurde: Shiene, die Wache über den Turm der Götter, hinterlässt bei mir einen ebenso mysteriösen Eindruck wie König Marardo, der offenbar alle Bahnschienen des Landes hat verschwinden lassen. Ich weiß nicht, wie sich die Handlungsfäden verstricken, und will noch tiefer in die Story eintauchen. Sicher ist: Dieses Spiel wird großartig!

Mein Lieblings-Element im neuen DS-Zelda:
Dass Links Zug mit einer Art Hupe ausgestattet ist – da fühle ich mich wie in meinem Auto im Stadtverkehr!
Mein Kommentar zur Steuerung:
Sie passt und funktioniert genauso tadellos wie bei **Phantom Hourglass**
Mein Kommentar zur Story:
Am Anfang wird der Spieler regelrecht mit Fakten zur Geschichte überhäuft – habe ich alles richtig verstanden? Jetzt will ich wissen, wie es weitergeht!

WERTUNGSTENDENZ I 10 VON 10

LÖSUNG DES OBEN ERWÄHNTEN SCHALTER-RÄTSELS: Die Reihenfolge lautet rechts, oben, unten, links.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Rettet den Schienenverkehr!“

Ich hätte nie gedacht, dass die Entwickler immer noch genug Kreativität und Motivaton aufbringen, zumal Links letztes Abenteuer erst zwei Jahre her ist. Meine Ankunft im Land Prologia, wo die Handlung von **Spirit Tracks** beginnt, ließ meine Bedenken sofort verschwinden: Die ersten halbe Stunde lernt man zahlreiche neue Protagonisten kennen, darunter die raubeinigen Typen Ferro, Nico und Albert. Dann geht die Story richtig los. Als ich schließlich den ersten Dungeon, den Tempel der Götter, betrete, fühle ich mich sofort heimisch: Die Steuerung per Touchpen geht wie bei **Phantom Hourglass** flott von der Hand und das Kontrollieren der Phantome lenkt das Gameplay in eine andere Richtung. Jetzt muss ich nur noch den 11. Dezember abwarten. Hoffentlich hat Links Minizug keine Verspätung …

Mein Lieblings-Element im neuen DS-Zelda:
Das Eskortieren der Phantome durch die Tempel ist super.
Mein Kommentar zur Steuerung:
Die Purzelbäume gehen jetzt flüssiger, ansonsten gewohnt tipptopp!
Mein Kommentar zur Story:
Am Anfang tauchen recht viele neue Charaktere auf, aber mir gefällt das.

WERTUNGSTENDENZ I 10 VON 10

UNSER KUMPEL, DAS PHANTOM

Wie ist das eigentlich, wenn man ein Phantom unter seiner Kontrolle hat und zu zweit durch die Tempel marschiert? Wir erklären euch – gut bebildert – ein typisches solches Team-Rätsel anhand des Tempels der Götter, den wir nach anderthalb Stunden Spielzeit betreten.

Auweia! Dieser Typ schaut aber gar nicht freundlich aus! Kaum hat euch das finstere Phantom erblickt, müsst ihr ganz schnell die Beine in die Hand nehmen. Gut, dass es euch nicht über verschiedene Räume hinweg verfolgen kann! Der Schock-Effekt, weil euch das Phantom hinterherjagt, ist übrigens gewaltig.

Um die Kontrolle über ein Phantom zu erlangen, müsst ihr im jeweiligen Raum zuerst drei Lichttropfen finden und dem Typen dann einen Schwerthieb in den Rücken verpassen. Aber Achtung, es gibt nur eine einzige Trefferstelle. Also geht besonnen vor, sonst passiert es leicht, dass euch die unfreiwillige Begegnung viel Energie kostet.

Hier haben wir ein Phantom unter unseren Fittichen und nutzen unseren Partner sogleich, um ein schweres Tor zu öffnen. Mit vereinten Kräften geht’s umso leichter. Die Phantome sprechen auch manchmal mit euch – das ist der Atmosphäre zuträglich. Auf Wunsch folgen sie euch, allerdings bleiben sie manchmal an Wänden hängen.

Solche Stahlnägel machen einem Phantom nichts aus, wohl aber dem empfindlichen Link. Ihr schickt zuerst das Phantom voraus, indem ihr mit dem Touchpen die gewünschte Marschroute einzeichnet. Am Ende des Wegs erwartet euch ein Schalter, der die Nägel verschwinden lässt. Kaum zu glauben, wozu so ein Kumpel gut ist!

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst für die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

VIDEO AUF DVD

Dieses Icon weist auf Video-Inhalte auf der aktuellen N-ZONE-DVD (exklusiv für Abonnenten der N-ZONE) hin.

MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau ein Spiel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das Gespielt-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // freut sich ...

... auf die nächsten freien Tage
Auch wenn diese größtenteils schon verplant sind, wird's sicherlich den ein oder anderen Moment geben, an dem ich endlich mal in Ruhe die aktuellen Spiele-Hits genießen kann. Hoffentlich.

... auf die Vorweihnachtszeit
Über den Christkindlesmarkt schlendern, dabei Nürnberger Rostbratwürste verspeisen und vom heißen Glühwein nippen. Da verkraftet man auch die Kälte!

Christoph Kraus // zählt die Tage ...

... bis Weihnachten: Lebkuchen-Aroma, Kerzenduft, Winterluft, bald beginnt die schönste Zeit des Jahres – die aber leider für einen N-ZONE-Redakteur nicht allzu besinnlich ist, denn alle Hersteller scheinen auf die Adventszeit zu pfeifen. Warum konnte **Zelda: Spirit Tracks** nicht bis zum Frühjahr warten? Lasst mich doch bitte erst alle Goldmünzen in **New Super Mario Bros.** sammeln. Das sind Wohlstandssorgen!

... bis zu seinem Urlaub:
3... 2... 1... Ich bin weg, Leute. Tschöö!

Sebastian Stange // hat in den letzten Wochen ...

... die Hauptstadt besucht
Berlin ist stets eine Reise wert! Gute Döner, erfrischend unfreundliche Leute und nette Partys. Außerdem gab es einen Doktortitel zu feiern. Und eine Doktorarbeit aus Fleisch. Diese Lebensmitteltechniker ...

... seinen DS intensiv bespielt
Angesichts des miesen Wetters fuhr Sebastian wieder öfter U-Bahn und entdeckte währenddessen all seine Lieblingsspiele für DS neu: Die **Layton**-Teile, **Picross**, **Mario Kart DS**, **Elite Beat Agents** und **Scribblenauts**!

Maik Koch // hat in den letzten Wochen ...

... fast nur Fußball auf der Wii gespielt
Egal, ob mir nach Realitätsnähe oder einfach nur nach einem flotten Kick für zwischendurch ist, auf der Wii regiert momentan König Fußball. Mit **FIFA 10** und dem neuen **Pro Evolution Soccer** bin ich bestens bedient!

... zu wenig echten Sport betrieben
Auf der Wii bin ich eine Sportskanone, in der Realität muss ich dringendst dem drohenden Winterspeck vorbeugen!

Stefanie Schetter // hat ...

... sich eine Erkältung eingefangen
Ganz unerwartet wurde Steffi von einer fiesen Erkältung heimgesucht, sodass sie für mehrere Tage ans Bett gefesselt war. Kein Wunder bei dem ekligen Schmuddelwetter!

... Lust auf New Super Mario Bros. Wii
Als DVD-Redakteurin kommt Steffi kaum zum Spielen, doch unsere Aufnahmen zum neuen Mario-Jump&Run haben sie richtig heiß auf eine Runde Wii gemacht.

David Mola // fragt sich ...

... wie er knapp 130 Tage ohne ein Formel-1-Rennen auskommen soll. Immerhin war der Saisonabschluss phänomenal und die vergangene Saison generell sehr spannend. Im März geht's wieder los, juhu!

... ob die Formel-1-lose Zeit zum Zocken genutzt wird. **Layton 2** ist noch nicht ganz durch, **Risen** (PC) steht in den Startlöchern, **Dragon Age** (PC), das neue **Pro Evolution Soccer** ... was ein Spaß!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

MATTI SANDQVIST

Ist organisiert:
Statt sein sehnsuchtsvoll erwartetes **Resident Evil** zu spielen, kümmerte er sich um die Einarbeitung neuer Praktikanten. Die nächsten Heft-Ausgaben sollen natürlich die gleiche hohe Qualität haben. Ab Dezember geht es dann nach München zu neuen Abenteuern und er kann die verpassten Spiele nachholen.

MARKUS GRUNDMANN

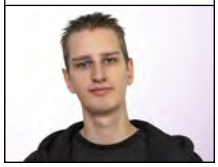
Ist begeistert:
Und zwar von der Tatsache, dass es mit der Wii-Version von **Avatar** offenbar gelingt, eine Film-Umsetzung zu schaffen, die nicht nur gut aussieht, sondern sich auch noch intuitiv steuern lässt. In Sachen Rollenspiel konnte er sich mit dem neuen **Tales of Symphonia** auf der Wii auch wieder austoben.

TONI OPL

Ist musikalisch:
Toni war in den letzten Produktionstagen kaum von seinem DJ-Controller wegzubekommen. Sogar „Luft-Scratching" konnten wir bei Kollege Opl beobachten. So sehen glückliche Videospiel-Fans aus! Kein Wunder, **DJ Hero** ist schließlich ein echter Spaß. Und nun hat Toni Urlaub. Dreimal dürft ihr raten, was er da zockt!

TOM SAUER

Ist auf Zombiejagd:
Endlich mal wieder ein Wii-Spiel welches dem **Resident Evil**-Fanboy Tom komplett zusagt. In **Darkside Chronicles** durfte er endlich wieder fleißig Zombies und andere Monster jagen. Zur Abwechslung durften in **Pro Evolution Soccer 2010** für die Wii wieder Tore geschossen werden. **FIFA** ist schon vergessen.



CHRISTINE DONATH

Ist verarmt:
Zuerst **Borderlands** und bald auch **Dragon Age**. Warum kommen alle guten Spiele auch gleichzeitig raus? **Muramasa** muss auch noch bezahlt werden. Wahrscheinlich muss sie sich wieder wochenlang von Tütensuppen und Resten vom China-Imbiss ernähren, um ihre Spielesucht zu befriedigen. Oder sie geht einfach betteln.

MEINUNGSMACHE
DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	MAIK KOCH
TOP-TITEL	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	DJ HERO	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	PES 2010
FLOP-TITEL	JU-ON: THE GRUDGE	DIE NOOBS	DIE NOOBS	JU-ON: THE GRUDGE
NEW SUPER MARIO BROS. (Wii) ∅ WERTUNG: 9,0 Test S.32	Merkt es jemand, wenn ich heimlich die Zahl 11 in den rechts stehenden Wertungskasten schreibe? Mal probieren … *Anmerkung Lektorat:* Hey, wer hat denn hier heimlich eine 11 reingeschrieben? Bitte ändern! **10**	Auf der Spielemesse E3 konnte ich bereits erste Eindrücke sammeln und schon da war ich vom Mehrspieler-Spaß angetan. Und in der Tat: Das Spiel ist ein Multiplayer-Hit. Ich zocke aber lieber allein! Doof. **8**	**New Super Mario Bros.** bietet mir genau das, was ich von dem Spiel erwartet habe: Ein traumhaftes Gameplay, eine rundum liebevolle Präsentation und dazu noch großartigen Mehrspieler-Spaß. **9**	Demjenigen, der dieses Spiel nicht mag, ist nicht mehr zu helfen! Ein weiteres Highlight, das mir persönlich besser als **New Super Mario Bros.** auf dem DS gefällt. Ein absoluter Pflichtkauf! **9**
RESIDENT EVIL: D. C. (Wii) ∅ WERTUNG: 7,5 Test S.38	Mag sein, dass hinter der Fassade des plumpen Rail-Shooters ein geniales Spiel steckt, aber mir ist der dumpfe Spielablauf von **Ghost Squad** schon genug gewesen. Da guck ich mir lieber Chuck Norris an. **7**	Ich mag Lightgun-Shooter und daher gefällt mir auch **Darkside Chronicles** gut. Nur wieso fühlen sich die Waffen so schwach an? Die Zombies halten viel zu viel aus. Das bremst den Spaß! **7**	Capcom enttäuscht mich nicht: Die packende Baller-Action in Kombination mit der typischen **Resident Evil**-Atmosphäre und der spannenden Story hat mich voll in ihren Bann gezogen. **8**	Ein eingefleischter Action- und **Resident Evil**-Fan wie ich kommt mit **Darkside Chronicles** voll auf seine Kosten. Wer anstatt Tiefgang kurzweilige Ballerei sucht, liegt hiermit genau richtig! **8**
LEGO INDIANA JONES 2 (Wii) ∅ WERTUNG: 7,25 Test S.40	Die Plastikfigürchen sind schon wieder da? Was kommt als Nächstes: Lego Alarm für Cobra 11? Lego Pumuckl? Geht mir weg mit dem ewiggleichen Gameplay. Es ist Zeit für was Frisches. Jawohl! **6**	Die Lego-Spiele sind inzwischen eine feste Größe in der Spielwelt und **Lego Indiana Jones 2** erfüllt diesen Anspruch. Es ist witzig, turbulent und einsteigerfreundlich – so wie wir es gewohnt sind. **8**	Auch das neueste **Indy** ist wieder rundum gelungen und bietet alles, wofür ich die **Lego**-Games schätze. Doch ganz so groß wie bei den Vorgänger-**Lego**-Spielen ist die Begeisterung nicht mehr. **7**	Auf ein Neues! Als bekennender Indy-Fan freue ich mich natürlich sehr über das neue **Lego**-Spiel zu dem schlagkräftigen Archäologen. Vor allem gemeinsam mit Freunden ein tolles Vergnügen! **8**
DJ HERO (Wii) ∅ WERTUNG: 6,5 Test S.46	Regler nach links. Regler nach rechts. Scratchen. „Yeah!“ aktivieren. Mir ist das zu hektisch, zu abgedreht. Gebt mir **Guitar Hero** Bayern 3 Edition und ich hab, was ich brauche. Da bin ich konservativ. **2**	Herrlich! Endlich ein richtig innovatives Musikspiel. Und die Musikauswahl ist der Hammer! Ich habe wirklich Spaß daran, verschiedene Songs per Crossfader zu mixen. Und der Controller rockt gewaltig! **9**	Endlich mal was anderes als Rock-Musik! **DJ Hero** funktioniert super, fühlt sich beim Spielen genial an und macht eine Menge Laune. Trotz einiger Kritikpunkte eines meiner aktuellen Lieblingsgames! **9**	Ich bin eigentlich mehr ein Freund guter Gitarrensounds, weswegen **DJ Hero** mich nicht ganz so begeistert wie die lieben Kollegen. Nichtsdestotrotz ein super Spiel für jeden, der Hip Hop und Elektro mag. **6**
PRO EVOLUTION SOCCER 2010 (Wii) ∅ WERTUNG: 5,25 Test S.44	Ich bin irgendwann bei **International Superstar Soccer ‘98** ausgestiegen. Seitdem habe ich mich nie wieder mit einer ernsthaften Fußballsimulation befasst. Mich kickt nur **Mario Strikers Charged**. **3**	Schon wieder Fußball! Da ist der Sack Reis, der gestern in China umgekippt ist, interessanter für mich. Was sagt der Reisbauer dazu? Wurde der Sack beschädigt? Kurzum: Fußball? Ohne mich! **1**	Auch wenn ich nicht mit dem 1. FCN spielen kann, taugt mir das 2010er-**PES**! Eine technisch hervorragend umgesetzte Alternative mit viel Tiefgang zum neuerdings actionorientierten EA-Kick! **8**	Yeah! So muss ein realistisches Fußballspiel aussehen und sich spielen lassen. Jeder, dem **FIFA 10** zu arcadelastig ist, sollte sich spätestens jetzt **PES** anschaun – Lizenzen hin oder her! **9**
COP: THE RECRUIT (DS) ∅ WERTUNG: 8,0 Test S.62	Was für eine Grafik! Ich habe zwar keinen Schimmer, worum es bei diesem Gangsta-Epos geht, aber es sieht extrem fett aus. Wie? Das ist gar kein Wii-Spiel? Erst recht Supermegaoberklassegrafik! **8**	Ich bin beeindruckt, was für eine geile Grafik die Entwickler da aus dem DS kitzeln. Allerdings ist **GTA: Chinatown Wars** deutlich witziger, bissiger und durchdachter. Dennoch: **COP** hat mich positiv überrascht. **8**	Auch wenn ich oft bei den Nebenmissionen geflucht habe, ist **COP** für mich eine erfreuliche Überraschung. Besonders die für DS-Verhältnisse sehr schicke Grafik hat mich schwer beeindruckt. **8**	Die Technik von **COP** ist überwältigend! Und auch das **GTA**-Gameplay ist abgesehen von Kleinigkeiten weitgehend gelungen und schafft es, mich allabendlich an den DS zu fesseln. **8**

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

Dein Anime-Magazin aus der TV-Werbung

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 14 Tage Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialem Extra

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste werdet ihr ganz sicher keinen Wii- oder DS-Titel verpassen!

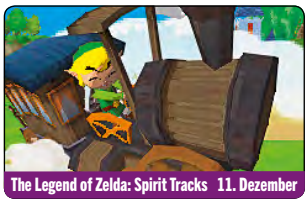
Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NOVEMBER		
Band Hero	Activision	20. November I 2009
Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	10. November I 2009
Disneys Küss den Frosch	Disney Interactive	12. Novemberl 2009
EA Sports Active: Mehr Workouts	Electronic Arts	19. November I 2009
Firefighter	Rondomedia	25. November I 2009
Jambo Safari	Sega	06. November I 2009
Just Dance	Ubisoft	November I 2009
Ghostbusters: The Videogame	Bandai Namco	05. November I 2009
Hasbro: Spiel mal wieder	Electronic Arts	05. November I 2009
Lego Indiana Jones 2	Activision	19. November I 2009
Lego Rock Band	Warner Interactive	27. November I 2009
MahJongg Party	rondomedia	25. November I 2009
Moorhuhn: Das verbotene Schloss	dtp	20. November I 2009
Muramasa: The Demon Blade	Koch Media	13. November I 2009
Need for Speed Nitro	Electronic Arts	05. November I 2009
New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	20. Novemberl 2009
Planet 51	Sega	06.November I 2009
Pro Evolution Soccer 2010	Konami	19. November I 2009
Rabbids Go Home	Ubisoft	05. November I 2009
Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	27. November I 2009
RTL Winter Sports 2010	RTL Games	26. November I 2009
Shaun White Snowboarding: World Stage	Ubisoft	12. November I 2009
Tales of Symphonia	Bandai Namco	13. November I 2009
Tony Hawk: RIDE	Activision	20. November I 2009
Tornado Outbreak	Konami	12. November I 2009
U-Sing	Koch Media	November I 2009
We Sing	Nordic Games	13. November I 2009
Wheelspin	Bandai Namco	27. November I 2009
Yoga	JoWooD	November I 2009
DEZEMBER		
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	03. Dezember I 2009
Runaway: The Dream of the Turtle	Flashpoint	04. Dezember I 2009
Water Sports	Astragon	16. Dezember I 2009
2009		
Formel 1 2009	Codemasters	I 2009
Horrid Henry	Top Ware	I 2009
Scene it! Bright Lights! Big Screen!	Warner Interactive	I 2009
Sin & Punishment 2	Nintendo	I 2009
Span Smasher	Nintendo	I 2009
2010		
Der Bauernhof	Astragon	I 2010
Disney Micky Epic	Disney Interactive	I 2010
Endless Ocean 2	Nintendo	I 2010
Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers	Square Enix	I 2010
GTI Club Supermini Festa!	Konami	Frühjahr I 2010
Hidden Mysteries: Titanic	Astragon	13. Januar I 2010
Holiday Games	Astragon	20. Januar I 2010
Monster Hunter 3	Capcom	Frühjahr I 2010
Red Steel 2	Ubisoft	I 2010
Silent Hill: Shattered Memories	Konami	I2010
Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega	19. Februar I 2010
Super Mario Galaxy 2	Nintendo	I 2010
Super Monkey Ball Step & Roll	Sega	Frühjahr I 2010
Tatsunoko vs. Capcom	Capcom	Frühjahr I 2010
Zelda	Nintendo	I 2010

Lego Indiana Jones 2 19. November

New Super Mario Bros. Wii 20. November

Pokémon Erkundungsteam Himmel 20. November


The Legend of Zelda: Spirit Tracks 11. Dezember

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
NOVEMBER		
Assassin's Creed II: Discovery	Ubisoft	10. November I 2009
Band Hero	Activision	20. November I 2009
Call of Duty: Modern Warfare Mobilized	Activision	10. November I 2009
COP:The Recruit	Ubisoft	05. November I 2009
Disneys Eine Weihnachtsgeschichte	Disney Interactive	05. November I 2009
Disneys Küss den Frosch	Disney Interactive	12. Novemberl 2009
Ghostbusters: The Videogame	Bandai Namco	05. November I 2009
Jambo Safari	Sega	06. November I 2009
Jewel Quest: Mysteriess/Solitaire	astragon	16. November I 2009
Kriminilogie	NBG	November I 2009
Lego Indiana Jones 2	Activision	19. November I 2009
Planet 51	Sega	November I 2009
Lego Rock Band	Warner Interactive	27. November I 2009
Need for Speed Nitro	Electronic Arts	05. November I 2009
Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel	Nintendo	20. November I 2009
Rabbids Go Home	Ubisoft	05. November I 2009
Star Wars: Battlefront: Elite Squadron	Activision	November I 2009
Titanic Mystery	S.A.D.	November I 2009
Tinkerbell und die Suche nach dem verlorenen Schatz	Disney Interactive	12. November I 2009
Wiley's Wire Way: Total verboingt!	Konami	12. November I 2009
DEZEMBER		
Der Bauernhof	astragon	10. Dezember I 2009
Four Elements	astragon	10. Dezember I 2009
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	03. Dezember I 2009
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	11. Dezember I 2009
2009		
Der Bauernhof	astragon	I 2009
Might & Magic: Clash of Heroes	Ubisoft	I 2009
Runaway: A Twist of Fate	Focus Home Interactive	I 2009
2010		
Ace Attorney: Investigations	Capcom	I 2010
Become a famous Model	Global Producers	I 2010
Bleach: The 3rd Phantom	Sega	Frühjahr I 2010
Blue Dragon: Awakened Shadow	Bandai Namco	I 2010
Escape the Museum	Astragon	13. Januar I 2010
Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers	Square Enix	I 2010
Golden Sun DS	Nintendo	I 2010
Hidden Mysteries: Titanic	Astragon	20. Januar I 2010
Phantasy Star Zero	Sega	12. Februar I 2010
Pokémon HeartGold/Soulsilver	Activision	I 2010
Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega	19. Februar I 2010

Der laufende Monat im Überblick. Diese Wii- und DS-Games erscheinen in den nächsten Wochen!

SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
15.11.	**16.11.**			**19.11.** **HEUTE NEU!** - Lego Indiana Jones 2 (Wii/DS) - Pro Evolution Soccer 2010 (Wii) - EA Sports active: Mehr Workouts (Wii)	**20.11.** **HEUTE NEU!** - Pokémon: Erkundungsteam Himmel (DS) - New Super Mario Bros. Wii - Tony Hawk: RIDE (Wii) - Moorhuhn: Das verbotene Schloss (Wii) - Band Hero (Wii/DS)	
22.11.	**23.11.**	**24.11.**	**25.11.** **HEUTE NEU!** - Firefighter (Wii) - MahJongg Party (Wii)	**26.11.** **HEUTE NEU!** - RTL Winter Sports 2010 (Wii)	**27.11.** **HEUTE NEU!** - Lego Rock Band (Wii/DS) - Wheelspin (Wii) - Resident Evil: The Darkside Chronicles (Wii)	
29.11.				**03.12.** **HEUTE NEU!** - James Cameron's Avatar (Wii/DS)	**04.12.** **HEUTE NEU!** - Runaway: Dream of the Turtle (Wii)	**05.12.**
06.12.					**11.12.** **HEUTE NEU!** - The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS)	
13.12.	**14.12.**	**15.12.**	**16.12.** **DIE NEUE N-ZONE!** **AB HEUTE IM HANDEL:** Ausgabe 01/2010 der N-ZONE mit brandheißen Vorschauen, Tests, Reportagen und Tipps & Tricks!	**DIE NEUE AUSGABE IM HANDEL**	**18.12.**	**19.12.**

SOLO HIT N-ZONE | MULTI HIT N-ZONE | VIDEO AUF DVD ABO-VERSION ONLY siehe Seite 06 | Wii

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 20. November 2009

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Text | Christoph Kraus

Viermal so viele Spieler, viermal so viel Spaß? Das wollen wir herausfinden – los, Mario, Luigi und Toad!

FAQs

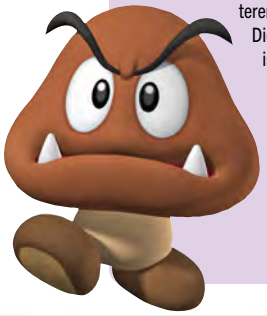
Erzählt mir kurz etwas zum Ablauf dieses Tests!
Wir möchten euch einen durch und durch transparenten Test liefern – und dazu gehört es auch, über die Testbedingungen zu informieren: Der Presse-Vertreter von Nintendo besuchte uns mit der deutschen Version von **New Super Mario Bros. Wii** und ließ uns das Spiel so lange spielen, wie wir wollten. Auch selbst erstellte Screenshots waren kein Problem. Daher stammen alle auf diesen Seiten abgedruckten Bilder ausnahmslos von uns. Es gab nur eine einzige Einschränkung: Wir dürfen nur über die ersten drei Welten berichten – angeblich um keine weiteren Levels zu verraten. Diese Entscheidung ist aus unserer Sicht fragwürdig, weil es quasi keine Story gibt. Doch wir müssen Nintendos Verfahren akzeptieren und teilen euch mit, wie der Test entstand.

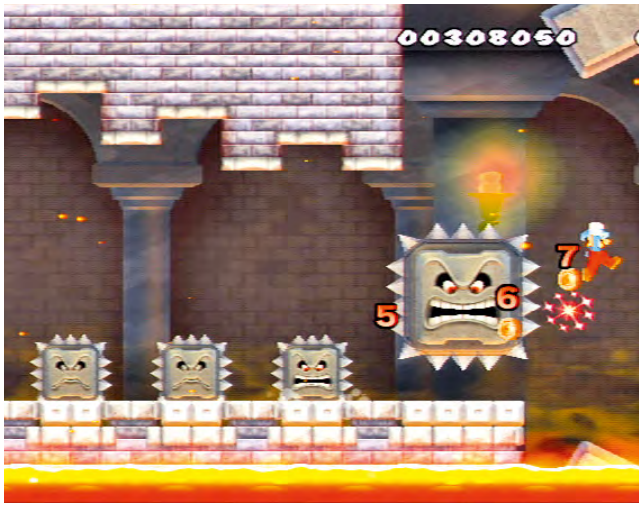
Wie ist das mit der integrierten Spielhilfe?
Das erste **New Super Mario Bros.** ist selbst bei Leuten populär, die normalerweise keine Jump & Runs spielen. Viele Gelegenheitszocker hatten zwar an den ersten Welten ihre Freude, sind aber an den letzten Abschnitten regelrecht verzweifelt. Daher ist es für Nintendo wichtig, auch dieser Zielgruppe das Abenteuer so spaßig wie möglich zu machen, ohne erfahrene Zocker auszugrenzen. Die Lösung für die Wii-Version ist der Level-Assistent – dieser kommt zum Einsatz, wenn man mehrfach in einem Level gescheitert ist. Dann erscheint eine Fenstermeldung, die fragt, ob ihr das Gebiet automatisch spielen lassen möchtet. Bejaht ihr dies, könnt ihr die Wii-FB kurz aus der Hand legen und zusehen, wie einer der Entwickler den Abschnitt für euch absolviert. Danach könnt ihr wieder mit eigenem Geschick versuchen, Mario zum Ausgang zu steuern. Fein gelöst!

Wie spielt es sich? Was gibt es an Extras?
New Super Mario Bros. Wii gibt euch zwei Steuerungsalternativen zur Auswahl: Entweder zockt ihr mit quer gehaltener Fernbedienung (also wie mit einem NES-Pad) oder ihr stöpselt zusätzlich das Nunchuk an. Allerdings empfehlen wir ganz klar die Variante mit der Wii-FB, denn diese Haltung fängt einerseits das Retro-Spielgefühl am besten ein und ist andererseits dank Digikreuz mit Abstand am präzisesten. Wie beim uralten **Super Mario Bros.** von 1985 springt ihr mit der rechten Aktionstaste (das war früher A und ist jetzt 2) und rennt mit der linken (früher B, jetzt 1). Neu hinzugekommen ist die Wirbelattacke, die ihr durch Schütteln der Fernbedienung ausführt und die nur dann funktioniert, wenn die Spielfigur groß ist. Beim Spielen mit dem Nunchuk bemängeln wir, dass der Analogstick nicht so exakt reagiert wie das Digitalkreuz.

Welche technischen Raffinessen werden geboten?
In **New Super Mario Bros. Wii** steckt das technische Maximum, das die Wii überhaupt hergibt: Die Grafik wird in knackscharfer 480p-Auflösung dargestellt, sofern ihr das notwendige Komponentenkabel verwendet und auf einem entsprechenden Fernseher zockt. Auch 16:9-Breitbildauflösung wird unterstützt – und zwar nicht mit schwarzen Balken am Rand wie bei **Wario Land: The Shake Dimension**, sondern richtig. Vom versprochenen Raumklang in Dolby Pro Logic II merkt man indes leider nicht allzu viel. Das liegt in der Natur der Sache, denn das neue Wii-Jump&Run bietet keine 3D-Umgebungen, sondern nur eine flache Level-Architektur. Da lassen sich akustische Feinheiten nun mal nicht räumlich herausfiltern. Weiterhin hat Nintendo seinem Wii-Hit übrigens drei Speicherstände spendiert, wie 1992 bei **Super Mario World**.

Welche Modi gibt es abseits des Hauptabenteuers?
Wer die Geschichte zu Ende gespielt hat und alle Welten kennt, dem steht noch eine Menge bevor. Vor allem die Suche nach allen Goldtalern, die in sämtlichen Levels versteckt sind, ist extrem motivierend. Die Münzsuche ist auch nicht bloß Mittel zum Zweck, um die Spielzeit zu strecken, sondern spielerisch sehr fordernd. Das kann man vom Duellmodus, in dem bis zu vier Spieler möglichst viele Goldstücke suchen, zwar nicht behaupten, aber ein netter Zeitvertreib ist diese Spielvariante dennoch, gerade aufgrund der Vielzahl an Levels. Und zu guter Letzt möchten Profispieler bestimmt auch sehen, wie die Entwickler einen Level lösen. Auch solche Profivideos, von denen man noch einige Tricks und Kniffe lernen kann, sind freischaltbar. Dass sich alle Levels auch nach dem Durchspielen einzeln anwählen lassen, versteht sich von selbst.





Selbst in fünffacher Folge sind die Wummps keine Gefahr für Mario – denn er rennt!

Man beachte hier im Bild den geheimen Tunnel, den Mario und Yoshi entdeckt haben!

SO SPIELT ES SICH

1. LEVEL ANWÄHLEN

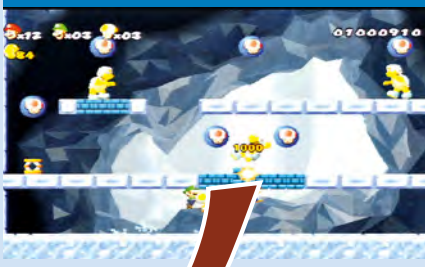
Das Abenteuer kann losgehen! Wir befinden uns am Anfang der dritten Welt, in der alle Levels zugeschneit sind. Statt einer beliebigen Auswahl, welche Abschnitte wir besuchen möchten, ist die Reihenfolge strikt vorgegeben. Also lasst uns mit Level 3-1 beginnen! Die Zahlen im Bild verraten, wo auf der Karte was zu finden ist.

2. VON LINKS NACH RECHTS LAUFEN

Hier seht ihr ein reguläres Gebiet. Davon gibt es in jeder Welt zumeist sechs: Ihr hüpft von links nach rechts, sammelt Pilze ein, hüpft Gegnern auf den Schädel und versucht, den Level innerhalb der (sehr großzügig bemessenen) Zeit hinter euch zu bringen. Um Profis die gewohnte Komplexität zu bieten, die sie von einem **Mario**-Jump&Run erwarten, sind in jedem Abschnitt drei Goldmünzen versteckt, die oft genug so gut verborgen sind, dass man beim ersten Durchgang einfach an ihnen vorbeimarschiert. Eine mehrmalige Rückkehr ist also unabdingbar, um alle Fundstücke zu bergen – ganz so, wie man es vom DS-Vorgänger gewohnt ist.

3. HAMMERBRUDER PLÄTTEN

Seht ihr auf der Übersichtskarte den Hammerbruder? Gut, denn so könnt ihr euch schon vorab auf eine Konfrontation einstellen. Sobald sich auf der Oberwelt bestimmte Gegner tummeln (ähnlich wie in **Super Mario Bros. 3**) und ihr auf deren Feld marschiert, wechselt die Spielperspektive und ihr findet euch plötzlich in einem bildschirmfüllenden Raum wieder, in dem ihr die Fieslinge unschädlich machen müsst. Erst dann geht es weiter zum Minispielhaus. Schafft ihr es auch, alle herumliegenden Taler aufzusammeln?



4. MINISPIELHAUS BESUCHEN

Die Hammerbrüder waren nervig genug? Dann entspannt euch am besten im Toad-Minispielhaus! Dort könnt ihr eure sauer verdienten Münzen einsetzen, um an Glücksspielen teilzunehmen, beispielsweise Memory (siehe Bild). Die Toad-Baracken bringen einen Tick Abwechslung ins Spiel, sind allerdings – wie schon beim alten **New Super Mario Bros.** auf dem Nintendo DS – spielerisch eher dünn. Minispiele eben.

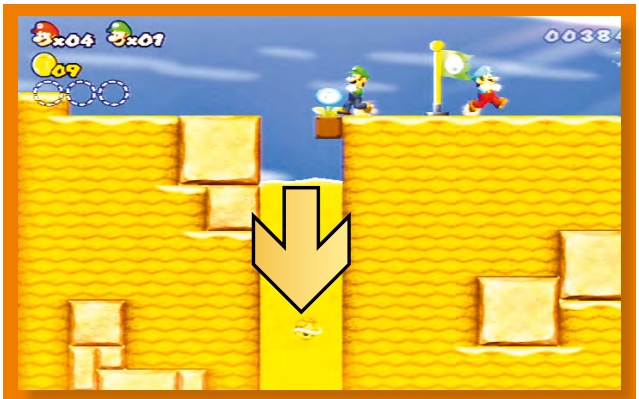
5. AB ZUR NÄCHSTEN WELT!

Wie könnte es anders sein? Am Ende einer Welt wartet jeweils ein mehr oder weniger dicker Boss in seinem Schloss darauf, besiegt zu werden. Alle Gegner lassen sich zwar im Prinzip auf dieselbe Art und Weise plattmachen (nämlich indem ihr ihnen auf den Kopf springt), aber die Einfachheit stört kaum. Habt ihr eine Welt abgeschlossen, geht es munter in die nächste und ihr werdet gefragt, ob ihr abspeichern wollt. Später könnt ihr wieder beliebig in bereits besuchte Areale zurückkehren, um alle Goldmünzen oder Geheimausgänge zu finden und die Levels mit mehreren Leuten zu absolvieren. Gerade der Multiplayer-Aspekt motiviert sehr stark!

MASSIG VERSTECKTE GEHEIMNISSE

Kein Mario-Spiel ohne Geheimtunnels, versteckte Abkürzungen oder Überraschungen! Nach dieser Erfolgsformel funktioniert auch New Super Mario Bros. Wii: Egal in welcher Welt ihr euch befindet, überall findet ihr Röhren, Gänge oder Wege, die ihr dort gar nicht erwartet. Wir zeigen euch eine Auswahl der krassesten Geheimverstecke!

Hättet ihr dort unten in der grünen Röhre einen Schleichweg vermutet? Nein? Wir auch nicht. Wer dort hineinhüpft, wird in einen geheimen Gang gelotst, in dem neben ein paar Münzen auch ein Goldtaler verborgen ist. Da kann zwar nur der ran, der den Wandsprung beherrscht, aber für euch ist das doch sicher kein Problem, oder?



Auch dieser Treibsand sieht mysteriös aus, findet ihr nicht? Wir haben die Gefahr auf uns genommen und sind abgetaucht – und das Risiko wurde abermals belohnt! Denn im nächsten Augenblick plumpsen wir in die Tiefe hinab, sammeln etliche Münzen ein und haben irgendwann wieder sicheren Boden unter den Füßen. Na also!

Seht genau hin! Während Luigi sich von einem Knochentrocken erwischen ließ, springt Mario siegessicher nach oben. Dort ist eigentlich ein Steinblock platziert, doch dieser entpuppt sich als reine Luft. Denn sobald Mario den Fels berührt, kommt eine Plattform zum Vorschein. Entdeckerwille wird also erneut belohnt!

NICHT QUETSCHEN!

Mario-Profizocker werden schon bald merken: Wer mit Anfängern spielt, muss sein Tempo häufig drosseln, um nicht dauernd Sätze wie „Jetzt mach doch mal langsam!“ oder „Halt! Stopp! Ich komm nicht nach!“ zu hören. In unserem Praxistest kam es hin und wieder zu Quetsch-Attacken, sobald sich zwei oder drei Spieler zu weit nach rechts bewegten und der verbliebene Zocker nicht an einem Steinblock oder einer Hürde vorbeikam. Da sich der Bildschirm weiterbewegt, verliert der langsame Spieler so rasch ein Leben. Dieses Problem erhöht zwar bei Einsteigern den Frust beim Spielen, ist aber leicht zu lösen: Einfach mal vom Gas gehen und MIT dem Spielkameraden spielen, nicht GEGEN ihn. Wer das aber nicht kann oder will, für den ist die Quetschgefahr beim Scrollen des Bildschirms möglicherweise hier und da frustrierend.

SATTE MOTIVATION

Ihr habt die Hauptstory durch? Gut, denn das Spiel ist damit noch längst nicht vorbei! Folgende Motivationsfaktoren halten euch selbst nach dem Abspann noch bei Laune:

- Alle Geheimausgänge finden – denn nur so schaltet ihr alle Levels frei.
- Die Toad-Minispielhäuser besuchen – man will ja alles gesehen haben.
- Sämtliche Goldtaler einsacken – das versteht sich für Profizocker von selbst.
- Die eigenen Highscores brechen – ideal, wenn ihr Punkteknacker seid!
- Jeden Level mal zu viert gepackt haben – denn im Team spielt sich's am besten.
- Der Assistent-Funktion zuschauen, wie sie jeden Level spielt – als Inspiration!
- Den Duellmodus ausprobieren – auch wenn dieser nicht allzu spannend ist.

FAZIT: Wenn das Spiel vorbei ist, ist es in Wahrheit noch lange nicht vorbei. Die Entwickler haben alles getan, um **New Super Mario Bros. Wii** auch über den Endbildschirm hinaus motivierend zu gestalten. So viele freischaltbare Extras, so viel Geheimnisse, so viele Spielereien … das schafft eben nur Mario! Am meisten motiviert die Suche nach allen drei Goldmünzen in sämtlichen Levels.

ABWECHSLUNG IST TRUMPF

Ist der neue Wii-Kracher die Crème de la Crème aller bisheriger **Mario**-Jump&Runs? Ja, meinen wir! Ob Spukhäuser aus **Super Mario World**, Endbosse aus **Super Mario Bros. 3** oder Wasser-Levels der Marke **Super Mario Bros.** – der Wii-Hit vereint das Beste aus den bisherigen Oldies!

VIELE VERSCHIEDENE LEVEL-ARTEN!

△ **NORMALE LEVELS:** Abschnitte der herkömmlichen Art gibt's mehr als genug. Und in was für einer Vielfalt! Grünes Grasland, kalte Schneewelten, heiße Sandwüsten, luftige Höhen und, und, und. Wir sind baff!

△ **WASSER-LEVELS:** Hilfe, ich bin ein Fisch! Mario fühlt sich wohl im Wasser. Allerdings sollte er aufpassen, dass er nicht als Fischfutter endet. Sonst wird es nix mit dem Finden aller drei Goldmünzen ...

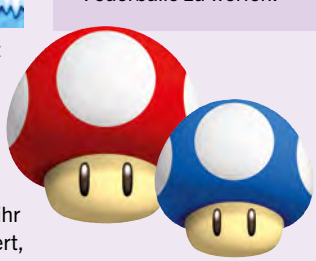
△ **SPUKHÄUSER:** Von den Spukhäusern werdet ihr beGEISTert sein! Buu Huus in verschiedenen Größen versuchen, euch zu erschrecken. Und wo zum Henker ist der Ausgang?

ITEMS IN HÜLLE UND FÜLLE!

△ **PINGUIN-ANZUG:** Dieser schicke Anzug verwandelt Mario in einen Pinguin. Als watschelnder Wasservogel könnt ihr dann Schneebälle auf eure Gegner werfen oder unter Felsen hindurchrutschen.

△ **FEUERBLUME:** Altbekannt seit dem allerersten **Super Mario Bros.** Neben einer weißen Mütze erlangt ihr auch die Fähigkeit, Feuerbälle zu werfen.

△ **SCHLÖSSER:** Dank kochender Lavaseen wird es euch hier auch im Winter nicht kalt. Für zusätzliche Aufwärmübungen sorgen wacklige Wippen und schwankende Schaukeln. Am Ende heißt es dann in den Bosskämpfen: Showdown! Denn am Ende jeder Welt fordert euch eins von Bowsers Kindern heraus. Springt ihnen auf den Kopf und weicht ihren Magie-Attacken aus!



△ **PILZE:** Die Klassiker schlechthin! Der rote Pilz lässt euch wachsen, der blaue hingegen verkleinert euch auf die Größe einer Maus. So passt ihr durch enge Ritzen.

▽ **PROPELLER-PILZ:** Nur fliegen ist schöner! Dieser Spezialchampignon spendiert euch einen kleinen Propeller auf dem Kopf, mit dem ihr durch die Lüfte wirbelt. Guten Flug!

▽ **P-SCHALTER:** Wenn ihr diesen Schalter aktiviert, verwandeln sich Münzen in Blöcke und umgekehrt. Die Wirkung hält allerdings nur kurz an. Oft genug dient der P-Schalter übrigens zum Aufspüren versteckter Münzen. Beeilung!

△ **POW-BLOCK:** Ein weiterer Klassiker. Werft ihn auf den Boden und löst dadurch ein Erdbeben aus, dem kein Gegner standhalten kann!

▷**EISBLUME:** Das Gegenstück zur Feuerblume. Nachdem ihr sie berührt habt, könnt ihr Eisbälle werfen und damit eure Gegner einfrieren. Eine buchstäblich coole Sache!

DER DUELLMODUS IST ÖÖÖÖDE!

Dieses Gebiet ist an den Automatenklassiker **Mario Bros.** angelehnt. Spielerisch wird aber nur Durchschnitt geboten.

Aus Freunden werden Feinde – zumindest in diesem Zusatzmodus. Ausnahmsweise kommt es hier nicht darauf an, mit vereinten Kräften nach allen Goldmünzen zu suchen, sondern selbige seinen Mitspielern vor der Nase wegzustibitzen. Neben einem Retro-Level, der an das allererste Mario Bros.-Automatenspiel angelehnt ist, gibt es noch viele weitere Areale, die auf den ersten Blick für viel Abwechslung sorgen. Aber wie gefällt den N-ZONE-Redakteuren der Duellmodus? Hier sind die Ergebnisse der unabhängigen Befragung:

Sebastian sagt:

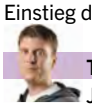
Dieser Modus ist nix für mich. 2D-**Mario**-Spiele bedeuten für mich, von links nach rechts durch einen fordernden Level zu rennen und zu springen. Dass ich das nun mit Freunden machen kann, ist klasse. Das Hauptspiel rockt! Doch das Münzensammeln ist für mich keine angenehme Abwechslung, sondern spielerischer Rückschritt. Mich hat es schnell gelangweilt.

Christoph kommentiert:

Man mag von solchen Zusatzmodi halten, was man möchte. Als Dreingabe gehen sie definitiv in Ordnung. Aber letztlich habe ich die Münzjagd nur ein einziges Mal ausprobiert, um zu sehen, wie sich der Modus anfühlt. Anschließend war ich wieder im regulären Hauptabenteuer gelandet, denn das fesselt mit seinen komplexen Levels, den vielen Geheimverstecken und verspielten Elementen deutlich länger an die Wii.

Markus meint:

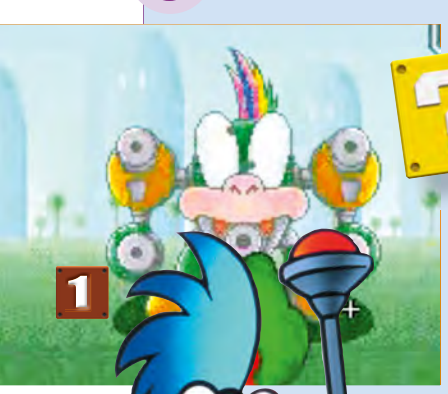
Der Münzenmodus ist eine nette Dreingabe zum eigentlichen Spiel, wird mich aber wohl längerfristig nicht fesseln können. Als Partyspiel ist die Jagd nach den funkelnden Dingern aber gut geeignet – zumal der Einstieg denkbar leicht fällt.



Thomas denkt:

Jetzt seid doch nicht so gemein! Der Duellmodus ist als Gimmick einwandfrei und erinnert mich an die Münz-Sammel-Jagden aus **Super Mario 64 DS**, nur eben in 2D. Man darf nicht vergessen, dass die Entwickler schon genug Arbeit mit dem Hauptabenteuer hatten. Ist doch besser, einen Duellmodus als Extra zu haben, als gar kein Bonus.

RÜCKKEHR DER KOOPA-KINDER



Jetzt ist Kompetenz gefragt! Wisst ihr noch, wie alle Koopa-Sprösslinge namentlich heißen? Links seht ihr übrigens einen Koopa-Gastauftritt im (miesen) Shooter Yoshi's Safari.

Die Lösung verraten wir euch, wenn ihr das Heft kopfüber betrachtet. Viel Spaß beim Grübeln!

Bowsers Kinder sind wieder da! Die sieben Koopalinge tauchten bereits 1991 in **Super Mario Bros. 3** zum ersten Mal auf. Damals verwandelten sie die Herrscher des Pilzkönigreichs in Tiere. Mario musste ihnen ihre Zauberstäbe abluchsen, um damit den Zauber brechen zu können.

Ihren zweiten Auftritt bekamen die Dumpfbacken ein Jahr später in **Super Mario World**. Dort hielten sie jeweils ein Yoshi-Ei in ihrer Festung gefangen. Nach weiteren Auftritten in eher unbekannten Super-Nintendo-Spielen (etwa im Lernspiel **Mario is Missing!** oder im Shooter **Yoshi's Safari**) wurde es still um Bowsers Nachwuchs. Erst 2003 tauchten sie in **Mario & Luigi** wieder auf. Jetzt sind sie zurück! In den ersten drei Welten durften wir sie mehrfach als Endboss plätten. Doch wer ist der letzte Obermotz?

1. Iggy 2. Koopa 3. Ludwig von Koopa 4. Wendy O. Koopa 5. Larry 6. Morton 7. Roy

DIE WERTUNGSDEBATTE

Die N-ZONE-Redaktion verzweifelt – denn alle wollen die Mario-Wertung mitbestimmen! Jeder, der New Super Mario Bros. gespielt hat (und das sind nicht gerade wenige), diskutiert mit, wie viel Prozent Spielspaß das neue Jump & Run verdient hat! Um euch unsere Entscheidung, was die Wertung betrifft, so transparent wie möglich zu machen, fassen wir hier unsere Überlegungen aus der Redaktionskonferenz zusammen:

Unsere erste Befürchtung:
Ist das Leveldesign zu sehr auf vier Spieler ausgelegt und bietet zu wenige Herausforderungen, wenn man alleine zockt?

Unser Urteil: Jein. Zwar kommt man sich in einigen Gebieten aufgrund des großen Bildschirms etwas einsam vor, aber das ist eher der Perspektive geschuldet als dem Spiel. Überall passiert was, ständig taucht ein neues Objekt auf. Kurzum: Die Action tobt!

Unsere zweite Befürchtung:
Ist der Schwierigkeitsgrad wirklich ausgewogen oder nimmt der abrufbare Spiel-Assistenz-Modus zu viel Eigenleistung weg?

Unser Urteil: Nein, Profis werden genauso perfekt bedient wie Einsteiger. Die Hilfsfunktion ist mehr als Stützrad zu verstehen, nicht als Spielspaßbremse, zumal sie sowieso erst ab mehrfachen Fehlversuchen zum Einsatz kommt.

Unsere dritte Befürchtung:
Ist der Wii-Ableger nicht vielleicht nur ein Abklatsch von **New Super Mario Bros.** auf dem DS? Die Screenshots sehen sich ja frappierend ähnlich.

Unser Urteil: Auf dem Papier ja – in der Praxis nein. Denn auch wenn der Wii-Neuling exakt so aussieht wie sein mobiler Vorgänger, bringt schon allein der Team-Aspekt völlig neuen Wind ins Spiel. Und: Superstar Yoshi ist mit dabei!

Unser Fazit:
Trotz geradlinigem „Von links nach rechts"-Gameplay birgt der Wii-Knaller extrem viele Feinheiten. Doch erst wer länger spielt, erkennt die Genialität: Für vier Spieler sind die Welten wie geschaffen, aber auch Solospieler finden genug Überraschungen, die (fast) jede Spielminute unvergesslich machen!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Das Münzensammeln motiviert ungemein!"

Mein Vorurteil › Auf den ersten Blick wirkt das Spiel sehr schlicht. Und die Levels sind so offen. Fühlt sich das wirklich gut an?

Ich bleibe dabei – das Spiel könnte einen Tick hübscher sein. Allerdings gefielen mir manche Grafikeffekte richtig gut, etwa die Sandfontänen im Wüstenlevel. Und auch in Sachen Leveldesign ist meine anfängliche Skepsis verflogen. Denn in den Spielwelten warten viele Geheimnisse, Bonus-Areale und Herausforderungen auf euch. Glaubt nicht, dass **New Super Mario Bros. Wii** ein einfaches Spiel ist. Es ist erst recht schwer, wenn ihr in jedem Level alle Münzen sammeln wollt! Einen Haken hat das Spiel jedoch: Es ist dafür gemacht, dass man es mit Freunden spielt. Alleine funktioniert es zwar auch, macht aber nicht ganz so viel Spaß.

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Bitte nicht stören! Ich will alle Münzen einsacken."

Mein Vorurteil › Mein letzter Favorit im Wii-Laufwerk war **Wii Sports Resort** – und das ist lange her. Doch **New Super Mario Bros. Wii** wird es ablösen!

Ablösung: geglückt! Ich habe nichts anderes erwartet als das, was ich bekommen habe. Und der Wii-Hüpfer spielt sich exakt wie in meinem Wunschtraum. Selbst wenn man mit Leuten spielt, die den Controller mit zwei linken Händen halten, hat jeder seinen Spaß. Denn in der **Mario**-Welt passiert immer was! Gerade die spielerische Simplizität ist das Geniale, denn die Spielmechanik funktioniert einfach gut – ganz ohne Magie. Und jetzt will ich weiter Münzen sammeln, und zwar alle!

WERTUNGEN

PRO

- Zu viert der Oberknaller!
- Münzsuche hammerschwer
- Kein Areal wie das andere
- Läuft 100%ig flüssig
- Massig Geheimgänge

CONTRA

- Hier und da zu hektisch
- Warum nur offline?
- Der Duellmodus ist öööde!

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	94

Genre: Action | Entwickler: Capcom | Hersteller: Capcom | Termin: 27. November 2009

RESIDENT EVIL
THE DARKSIDE CHRONICLES

Text | Tom Sauer

Zurück nach Raccoon City: Erlebt die dunkle Seite von Resident Evil!

FAQs

Ein Resident Evil für die Wii? Wird die Handlung nach Teil 5 fortgesetzt?
Nein, die Handlung von **Resident Evil** wird nicht fortgesetzt. Dafür erlebt ihr bestimmte Stellen der **Resident Evil**-Geschichte noch mal neu verpackt in einem ganz anderen Spielprinzip.

Worum geht's denn in Darkside Chronicles?
Neben Story-Elementen, die Fans aus anderen Teilen der Serie kennen, erwartet euch ein komplett neuer Handlungsstrang in Südamerika mit den beiden Charakteren Leon S. Kennedy und Jack Krauser.

Und was ist so besonders an Resident Evil: DC?
Im Gegensatz zu den typischen **Resident Evil**-Spielen ist **Darkside Chronicles** ein Shooter, der euch in der Ego-Perspektive durch die verschiedenen Levels schickt. Dabei handelt es sich um einen sogenannten Rail-Shooter.

Rail-Shooter? Noch nie gehört.
Wie der Name schon vermuten lässt, bewegt ihr euch wie auf Schienen durch die einzelnen Abschnitte. Dabei ballert ihr auf Zombies und andere Monster, sammelt Gegenstände und meistert Quicktime-Events.

Und wie steht die USK zur Zombiejagd?
Darkside Chronicles erhielt die USK-Einstufung „Ab 18 Jahren" und wird komplett ungeschnitten in Deutschland erscheinen. Somit bleiben wir von grü-nem Blut und Schnitten verschont.

Langsam schleichen wir uns durch die dunklen Gänge des Polizeipräsidiums von Raccoon City. Unsere Pistole stets im Anschlag, sind wir auf jede Überraschung gefasst. Vereinzelte Blitze erhellen den Gang und enthüllen die blutverschmierten Wände. Plötzlich ein Geräusch. Nur wenige Sekunden später sind wir von Zombies umzingelt. Die einzige Möglichkeit: Weglaufen! Doch in **Resident Evil: The Darkside Chronicles** (kurz **DC**) ist das nicht möglich. Da das Spiel ein Vertreter des Rail-Shooter-Genres ist, bewegen wir uns auf vorgegebenen Laufwegen und so müssen wir uns der Zombiebrut stellen. Ob das funktioniert und ob es die typische **Resident Evil**-Atmosphäre trotzdem ins Spiel geschafft hat, verrät unser Test.

Sammelwahn: Nützliche Gegenstände wie Heilsprays sollten mitgenommen werden.

✚ Typisch Resident Evil

Anders als im fünften Teil der Serie wird die Geschichte von **Resident Evil** in **DC** nicht fortgesetzt. Ihr erlebt die wichtigsten Momente der vergangenen Teile erneut: So seid ihr mit Claire Redfield und Leon S. Kennedy in Raccoon City unterwegs oder begleitet Claire auf der Suche nach ihrem verschollenen Bruder auf eine Gefängnisinsel in der Südsee. Allerdings bietet das Spiel auch einen komplett neuen Handlungsstrang, den es zuvor noch in keinem Teil der Serie gab. So verschlägt es Leon und Jack Krauser im Auftrag der US-Regierung nach Südamerika, wo es Anzeichen für eine Virusepidemie geben soll. Dabei wird die Story in schicken Rendersequenzen erzählt und besonders Kenner der alten **Resident Evil**-Teile werden aufgrund ihres Hintergrundwissens viele Aha-Momente erleben.

✚ Viel Action

Wie es sich für einen Shooter gehört, wird auch in **DC** ordentlich geballert. Da ihr euch nicht um die Laufwege kümmern müsst, könnt ihr euch komplett auf das Anvisieren der Monster konzentrieren. Zudem ermöglichen die vorgegebenen Wege eine besondere Atmosphäre, da die Entwickler jederzeit bestimmen, was ihr zu sehen bekommt und wo ihr euch befindet. An einigen Stellen im Spiel habt ihr jedoch die Möglichkeit, euch zwischen verschiedenen Routen zu entscheiden. Großen Einfluss auf den Spielverlauf hat das aber nicht. Neben jeder Menge Action seid ihr zudem damit beschäftigt, fleißig Gegenstände zu sammeln. Das können neue Waffen sein, Munition, Heilkräu-

Polizeipräsidium Raccoon City: Im Spielverlauf werdet ihr oft bereits bekannte Orte besuchen.

ter und -sprays, Gold oder die gut versteckten Umbrella-Abzeichen. Es lohnt sich zudem, das Mobiliar unter Beschuss zu nehmen, da sich in Kisten, Lampen oder hinter Bildern oftmals Items verstecken. Während ihr euch mit maximal vier verschiedenen Waffen ausrüsten könnt, landen die übrigen Schießeisen im Inventar, lassen sich aber jederzeit austauschen. Dabei reicht das Arsenal von Pistole und Schrotflinte über Maschinenpistole und Granatwerfer bis hin zu skurrilen Waffen wie dem Bogengewehr. Das eben erwähnte Gold darf dann ähnlich wie in **Resident Evil 5** in die Verbesserungen der Waffen gesteckt werden.

Fette Bosskämpfe

Unterteilt ist das Spiel in drei große Abschnitte, welche wiederum in mehrere kleine Kapitel gegliedert sind. Abwechslung zum Shooter-Gameplay bieten vereinzelte Quicktime-Events. Ebenfalls abwechslungsreich sind die Bosskämpfe, die an fast jedem Ende eines Kapitels auf euch warten. Diese sind super in Szene gesetzt und stellen eine echte Herausforderung für den Spieler dar. Auch sonst ist **DC** wirklich gut inszeniert und bietet die typische **Resident Evil**-Atmosphäre. Oft werdet ihr von den virusverseuchten Gegnern überrascht oder die Untoten liegen bereits im Raum verteilt. Schade: Auch nach vorsorglicher Kugel-in-den-Kopf-Behandlung stehen die Zombies zu einem späteren Zeitpunkt trotzdem auf und greifen euch an. Das zeigt, dass wirklich viele Stellen im Spiel durch Skripts vorangetrieben werden, was auch die gute Inszenierung und viele Überraschungsmomente ermöglicht. Rätseleinlagen, die das sonst einheitliche Gameplay weiter auflockern, sucht man leider vergebens.

Wie gemacht für die Wii

Die Steuerung geht einwandfrei von der Hand: Per Wii-FB wird gezielt und abgedrückt, durch eine kleine Schütteleinlage ladet ihr nach und eure Waffen wählt per Nunchuk aus. Auch technisch gehört **DC** zu den besseren Wii-Spielen. Besonders die Grafik kann sich an einigen Stellen wirklich sehen lassen. Die Spielermodelle sind schick animiert und kommen in den Zwischensequenzen gut zur Geltung. Lediglich die Außenlevels im neuen Südamerika-Abschnitt wirken etwas trist. Die Kameraführung ist an einigen Stellen des Spiels etwas zu hektisch, was zwar den Adrenalinspiegel in die Höhe treibt, aber nicht gerade das Zielen erleichtert. Besonders lobenswert: Da ihr stets mit zwei Charakteren unterwegs seid, könnt ihr die komplette Story auch mit einem Kumpel zusammen spielen, was den Spielspaß noch mal erhöht. Allerdings ist der Ein- bzw. Ausstieg eines zweiten Spielers nur zwischen den Levels und nicht mitten im Spiel möglich. Schade. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Zapper
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • TOM SAUER

„Lieblingsreiseziel: Raccoon City“

Mein Vorurteil › Resident Evil mit bekannten Charakteren und originaler Story? Das kann nur gut werden!

Ich bin der wohl größte **Resident Evil**-Kenner aller Zeiten. Ja, das behaupte ich mal ganz frech. Dementsprechend habe ich auch **Darkside Chronicles** regelrecht verschlungen. Für mich ist es eine gelungene Abwechslung zur üblichen **Resident Evil**-Kost. Besonders die Rückkehr an bereits bekannte Orte und die filmreifen Zwischensequenzen haben es mir angetan. Fans der Serie werden also ihre wahre Freude haben und dürfen gern noch ein paar Punkte zur Wertung addieren. Alle anderen erwartet ein gutes Actionspiel, das für die Eigenschaften der Wii wie geschaffen ist. Das Gameplay funktioniert einfach.

WERTUNGEN

PRO

- Typische **Resident Evil**-Atmosphäre
- Actionreiches Gameplay
- Fette Bosskämpfe
- Schicke Zwischensequenzen

CONTRA

- Keine Rätseleinlagen
- Stellenweise hektische Kamera
- Kein direkter Einstieg des zweiten Spielers möglich

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	86

Genre: Action | Entwickler: Traveller's Tales |
Hersteller: LucasArts | Termin: 19. November 2009

Text | Sebastian Stange

LEGO INDIANA JONES 2:
DIE NEUEN ABENTEUER

Wieder schwingt Indy die Peitsche – diesmal sogar noch besser als jemals zuvor!

Teamwork: Wie gewohnt seid ihr stets in Begleitung einer weiteren Lego-Spielfigur.

FAQs

Gab es das Spiel nicht schon einmal?
In der Tat erschien bereits ein **Lego Indiana Jones** – im Juni 2006. Darin konntet ihr die Geschichte der ersten Drei Indy-Filme nacherleben. Das neue Spiel dreht sich vor allem um den vierten Film **Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels**. Aber auch weitere Szenen aus den alten Filmen sind spielbar.

Oha, das klingt nach Resteverwertung!
Könnte man annehmen, aber die Levels der ersten drei Filme sind allesamt neu und wurden nicht aus dem Vorgänger übernommen. Beispielsweise habt ihr im alten Spiel die Szene mit der Steinkugel und dem goldenen Artefakt gespielt. In Teil 2 fehlt die Szene, dafür spielt ihr die Kneipenschlägerei in Nepal.

Gibt es sonstige Neuheiten?
Jawohl! Und zwar gibt es erstmals einen Level-Editor – im schiefen Deutsch des Spiels „Level-Bildner" genannt –, mit dem ihr von Grund auf neue Levels basteln könnt. Der ist aber relativ kompliziert in der Bedienung. Dankenswerterweise gibt es eine umfangreiche, spielbare Anleitung, die euch alle Funktionen erklärt.

Ich wette, es gibt noch mehr Neues!
Stimmt! Und zwar gibt es eine Neuerung im Koop-Modus. Sobald ein zweiter Spieler in euer Spiel einsteigt, wird das Bild bei Bedarf geteilt, sodass beide Figuren getrennte Wege gehen können. Kommt ihr euch wieder näher, verschwindet der Balken in der Mitte und ihr spielt wieder auf einem Bildschirm. Schick!

Was gibt es zur Story zu sagen?
Nicht viel. Die Lego-Figuren reden nicht, sondern murmeln vor sich hin. Witzig sind die vielen Render-Videos aber allemal. Sie erlauben sich einige Freiheiten und weichen gern etwas von der Story des Films ab. Dafür gibt es wirklich lustige Pointen und viel albernen Slapstick. So mögen wir unsere Lego-Spiele!

Indy pur: Auch das zweite Lego-Indy sprüht vor Charme und begeistert vor allem durch die tolle Atmosphäre in den abwechlsungsreichen Levels.

Die Lego-Spiele des Studios Traveller's Tales sind absolute Dauerbrenner und stets unterhaltsam. Man hat hier ein bombensicheres Spielkonzept gefunden: Filmlizenz + Lego + Humor + Action + Rätsel = Kassenschlager. Die **Star Wars**-Filme wurden bereits in Lego-Form spielbar gemacht und auch die drei alten **Indiana Jones**-Filme hat Traveller's Tales verwurstet. Doch der neueste Streifen, **Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädels**, fehlte bisher. Den reicht das Studio nun nach. Obendrein gibt es viele neue Levels aus den alten Filmen und einige neue Features.

⊕⊖ Turbulentes Spielgeschehen

Spielerisch bleibt alles so, wie ihr es von Lego-Spielen gewohnt seid. In verschiedenen Rollen hüpft und kämpft ihr euch durch detailreiche Levels. Stets dabei ist ein Partner, zu dem ihr jederzeit per Tastendruck wechseln könnt. Rätsel sind meist nur durch Teamwork lösbar und jede Spielfigur beherrscht spezielle Techniken. Henry, der Sohn von Indiana, führt beispielsweise einen Schraubenzieher mit sich, mit dem er verschiedene Maschinen reparieren kann. Indy verlässt sich eher auf seine Peitsche, um Gegenstände umzureißen, Gegner zu fesseln oder sich über Abgründe zu schwingen. Dazu müsst ihr jedoch mit dem Pointer auf den Bildschirm zielen. Inmitten der oftmals hektischen Bildschirm-Action ist das nicht leicht. Dennoch macht das Solo-Abenteuer durchweg Spaß. Jeder Abschnitt stellt euch vor neue Herausforderungen. Mal

Weltreise: Wie in den Filmen, die als Vorlage für die Story des Spiels dienten, verschlägt es Indy in seinen Abenteuern bis in die entlegensten Winkel des Globus.

Kooperativ: Wen ihr mit einem menschlichen Mitspieler unterwegs seid, teilt sich der Bildschirm automatisch, sobald sich die Spielfiguren weiter voneinander entfernen.

kämpft ihr gegen mehrere Gegnerwellen, mal löst ihr Rätsel in dunklen Gruften und dann rast ihr wieder mit Autos und Motorrädern durch ein offen begehbares Stadtviertel. Dank der seltsamen Steuerung verschenken die Fahrzeugpassagen allerdings einiges an Potenzial. Außerdem sind manche Rätsel arg knifflig. Oftmals müsst ihr kleine Objekte finden und richtig anwenden. Jüngere Spieler könnten hier öfters verzweifeln. Selbst wir brauchten teilweise einige Minuten, um manche Kopfnuss zu knacken. Schön, dass es nur eine kleine Geldstrafe gibt, wenn ihr euer Pixelleben aushaucht.

⊕ Cleverer Koop-Modus

Während ihr spielt, kann jederzeit ein weiterer Mitspieler einsteigen und die zweite Figur kontrollieren. Hierbei gibt es erstmals einen Splitscreen-Modus, und der ist beeindruckend. Der Bildschirm wird stets dynamisch zwischen beiden Figuren geteilt – waagrecht, senkrecht oder schräg. Kommen sich beide Spieler nahe, verschmelzen beide Hälften zu einem Bildschirm. Das macht Sinn und funktioniert prima. Liebe Spieleheersteller, hieran könnt ihr euch ein Beispiel nehmen! Und der Koop-Modus macht obendrein viel Spaß. Es ist noch einen Tick unterhaltsamer, gemeinsam allerlei Umgebungsobjekte zu zertrümmern, massenhaft Lego-Münzen aufzusammeln und Bösewichter zu verkloppen.

⊕ Oberwelt als Spielplatz

Gelungen ist auch die Oberwelt der einzelnen Kapitel. Die funktionieren wie ein großer Level voller Rätsel, Bonuslevels und versteckter Sammel-Objekte. Je weiter ihr im Spiel fortschreitet, desto mehr Wege öffnen sich in diesem Areal und mit neuen Spielfiguren könnt ihr neue Schätze bergen. Außerdem könnt ihr dort weitere Figuren oder Fahrzeuge kaufen. Eine schöne Idee – denn ihr merkt dadurch, dass ihr wirklich im Spiel vorankommt. In der **Kristallschädel**-Episode ist die Oberwelt beispielsweise ein kleines Wüstenstädtchen. Nachdem Indy im Kühlschrank einer Atombombenexplosion entkommen ist, liegt dieser Kühlschrank in einem kleinen Krater am Straßenrand. Eine nette Idee! Wenn ihr das enorm umfangreiche Spiel irgendwann tatsächlich komplett gelöst habt und mehr wollt, könnt ihr nun eigene Levels bauen. Der Editor ist komplex und dürfte nur erfahrenen Usern, die Zeit und Engagement mitbringen, gefallen. Gar nicht gefielen uns die schlampigen Menütexte. Wer will schon in den „Level-Bildner“ „einspringen“? Dafür entschädigt aber der Rest der Inszenierung. Schmissige Filmmusik schallt aus den Boxen, die Levels sind erfreulich detailreich und die vielen Zwischensequenzen sehen ebenfalls klasse aus. Es ist den Entwicklern also gelungen, ihr Standard-Rezept noch ein wenig aufzupeppen. Lecker! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	keine/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB und Nunchuk sind Pflicht
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Der Splitscreen-Modus ist eine tolle Dreingabe!“

Mein Vorurteil › Die Lego-Spiele bieten immer nur das Gleiche. Echte Innovationen wird es in **Lego Indiana Jones 2** sicherlich keine geben.

Ich hatte teilweise Recht. **Lego Indiana Jones 2** bietet denselben kultigen Spielspaß wie alle **Lego**-Spiele zuvor. Es steckt außerdem viel Liebe im Spiel. Beispielsweise könnt ihr, wenn ihr Indy spielt, in der Nähe von Schlangen nicht mehr kämpfen. Klar, Indy hat ja Angst vor Schlangen! Genial! Aber noch cooler fand ich die durchdachten Neuerungen. Die neue, deutlich vergrößerte Oberwelt ist für Hobby-Schatzsucher ein Traum und der elegante Splitscreen-Modus sollte sofort zum Industrie-Standard werden. Nur der Level-Editor ist mir deutlich zu kompliziert.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Herrlicher Humor
- ⊕ Unterhaltsamer Spielverlauf
- ⊕ Koop-Modus macht Spaß
- ⊕ Die Filmmusik klingt toll.
- ⊕ Der Umfang ist riesig.

CONTRA

- ⊖ Rätsel können frustrieren
- ⊖ Gelegentliche Ruckler
- ⊖ Schlampig übersetzte Menütexte

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	85

Käfer-Kollision: Bei den Drift-Rennen zählt einzig das richtige Um-die-Kurve-Brettern … und bloß auf die Cops achten!

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Electronic Arts Montreal | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Erhältlich

NEED FOR SPEED: NITRO

Text | Christoph Kraus

Dieser Wii-Renner will gar nicht kaschieren, dass unter seiner Haube nicht viel Anspruch steckt … aber gibt's stattdessen wenigstens Action?

FAQs

Huch, was ist denn bloß mit Need for Speed passiert?
Richtig bemerkt: Electronic Arts hat das Konzept seiner Rennspielserie völlig verändert, sowohl auf den HD-Konsolen als auch auf der Wii. Anstatt die Next-Gen-Vorlage auf Biegen und Brechen anzupassen, gibt es jetzt einen Wii-exklusiven Ableger mit vereinfachtem Fahrverhalten, höherer Geschwindigkeit und mehr Action. Eine Simulation ist **Need for Speed: Nitro** also nicht mehr, sondern ein Arcade-Rennspiel, das **Ridge Racer** stark ähnelt. Der spielerische Fokus liegt jetzt auf den Turbo-Drifts.

Aha. Und wie funktioniert das Driften ganz genau?
In den Kurven und auf breiten Geradeaus-Streckenabschnitten legt ihr durch Gedrückthalten des B-Triggers einen Drift hin. Wer diese Technik oft genug verwendet, sammelt Nitro und kann das Gasgemisch dann per Schütteln der Wii-Fernbedienung aktivieren. Das bringt euch nicht nur einen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber den Konkurrenten, sondern sorgt auch für ein optisches Effektfeuerwerk erster Güte am Streckenrand. Ohne ständiges Driften seid ihr in den Cups gänzlich aufgeschmissen.

Gibt es die riesige, frei erkundbare Welt noch?
Nein. Alle Renn-Events – dazu gehören Zeit-, Drag-, Radarfallen-, Rundkurs- sowie „Der letzte fliegt raus"-Rennen – wählt ihr direkt aus dem Menü aus. Das nimmt dem Spiel zwar eine gute Portion spielerische Freiheit, dient aber zugleich der Übersicht, da man auf den ersten Blick sieht, in welchen Disziplinen man sich noch verbessern kann. Bis zu fünf Sterne lassen sich in jedem Event sammeln – zum Beispiel durch gute Zeitergebnisse, hohe Maximalgeschwindigkeiten oder indem man als Erster ans Ziel kommt.

Hat Electronic Arts Montreal die Wii technisch im Griff?
Ja – aber erst auf den zweiten Blick. Denn auf den hier gezeigten Bildern sieht **Need for Speed: Nitro** sicher nicht weltbewegend aus. Dazu mangelt es den Fahrzeugen und Streckenhintergründen eindeutig an Details. Aber hübsch ist der Wii-Renner trotzdem, wenn man ihn in Bewegung sieht, denn die hohe Spielgeschwindigkeit mit konstant (!) 60 Bildern pro Sekunde ist der große Trumpf. Erst wenn zwei, drei oder vier Spieler auf geteiltem Bildschirm zocken, geht die Grafik-Aufbaurate merklich runter.

Wie steht es mit der Langzeitmotivation des Spiels?
Für das einmalige Durchspielen des Bronze-Cups brauchten wir knapp vier Stunden. Flotte Zocker schaffen dies sicher auch in drei, allerdings hat man dann noch nicht alle Sterne gesammelt. Die danach jeweils freigeschalteten Silber- und Gold-Cups sind entsprechend kniffliger, sodass mit einer Gesamtdurchspielzeit von 12 bis 15 Stunden zu rechnen ist. Wir begrüßen, dass man die Karriere auch zu viert bestreiten kann. Das motiviert ebenso wie freischaltbare Autos und Wagenteile.

Kein Rennspiel ohne Turbo-Drifts: Was früher als Alleinstellungsmerkmal galt, findet man heute bei jedem drittklassigen Genre-Ableger. **Super Mario Kart** hat das galante Um-die-Kurve-Schlenkern einst salonfähig gemacht, dann zog **Ridge Racer** nach und nun sind die Boliden von **Need for Speed: Nitro** an der Reihe. Wir haben uns mit Wii-Wheel, GameCube- sowie Classic-Controller, Wii-Fernbedienung und Nunchuk in die Garage begeben und konnten's kaum abwarten, nach vielen Probefahrten endlich die testfertigen Boliden auf den Asphalt zu bringen.

✪ Zahlreiche Steueralternativen

Unser Auto-Check beginnt mit der Wahl des Lenkrads: Nach mehreren Runden mit dem GameCube-Pad stellen wir wenig überrascht fest, dass dieser traditionelle Lenkstil gut von der Hand geht. Der Classic-Controller ermöglicht eine ähnlich präzise Kontrolle, bei der ihr mit den Schultertasten abbremst und Gas gebt. Falls ihr kein Nunchuk zur Hand habt, könnt ihr entweder das Wii-Wheel verwenden (was gut, aber keineswegs überragend funktioniert) oder die Fernbedienung hochkant halten. Gelenkt wird dann, indem ihr sie nach links und rechts neigt. Allerdings traten in unserem Praxistest schon nach wenigen Runden erste Schmerzen im Handgelenk auf. Wir empfehlen somit eindeutig die Steuervariante mit beiden Wii-Controllern.

✪ Motivierendes Rangsystem

Wer sich für eine Kontrollmethode entschieden hat, stürzt sich voller Euphorie in den Karrieremodus, der in Bronze-, Silber- und Gold-Cups untergliedert ist. Nacheinander brettert ihr durch internationale Großstädte, ob Kairo, Singapur oder Madrid. Es ist offenkundig, dass sich Electronic Arts nicht vorgenommen hat, die Schauplätze so originalgetreu wie möglich nachzubilden – dafür sehen die Strecken einfach zu bunt, schrill und abgefahren

Von der Garage auf den Asphalt: Zugegeben, wir leiden unter Geschmacksverirrung, aber diese Bilder sollen ja bloß den umfangreichen Auto-„Malkasten“ demonstrieren.

aus. Aber gerade der Fokus auf leuchtend grelle Randbebauungen, waghalsige Sprungschanzen und breite Kurven transportiert das Arcade-Spielgefühl sauber auf die Wii. In jeder Kurve wandert unser Finger auf den B-Trigger, um den Drift hinzulegen und Nitro zu tanken, dann geht's rasant weiter. Schüttler aktivieren den Turbo-Boost. Diese Technik geht rasch in Fleisch und Blut über, hält aber für den Rest des Spiels keine weiteren Varianten mehr parat. Die Spielmechanik ist also zweifellos spritzig inszeniert, doch bei der Lernkurve hätten wir uns noch den einen oder anderen Profitrick gewünscht. Nur die Fahrhilfe lässt sich deaktivieren. Es erweist sich übrigens als Vorteil, dass es keine frei erkundbare Metropole gibt: Durch das simple Menüsystem sind alle offenen Herausforderungen auf den ersten Blick einsehbar. Da bis zu fünf Sterne in jeder Disziplin winken, gibt es auch gute Gründe, öfters auf die jeweiligen Pisten zurückzukehren. Das Karriere-Rangsystem, bei dem es einen nach immer neuen Sternen dürstet, motiviert also auf ganzer Linie.

⛔ Wenig Abwechslung

Doch **Nitro** erkauft sich den Spielspaß durch eine recht simple Spielmechanik und relativ gleichförmige Strecken. Zwar unterscheiden sich alle Pisten schon allein durch die Bauwerke am Rand, aber das eigentliche Asphalt-Design wirkt recht willkürlich. Dasselbe gilt für die Gegner: Die verhalten sich zwar mitunter recht ruppig und rempeln euch ohne Rücksicht auf Verluste an, aber intelligentes, vorausschauendes Fahren sieht anders aus. Letztlich schadet das einfache Gameplay dem Spielerlebnis kaum. Der EA-Flitzer bietet genau das in Perfektion, was man von ihm erwartet: kompromisslos schnelle Straßenduelle mit durchgehend 60 Bildern pro Sekunde, 26 punkig-rockige Songs und Nonstop-Renn-Action. ■

ZAHLEN-KLARHEIT

Aufmerksame Leser vergleichen – wir auch

Aufmerksame Leser wissen, dass **Need for Speed Undercover**, der letzte Serienteil für die Wii, im N-ZONE-Test eine Einzelspielerwertung in Höhe von 82 % erhalten hat und im Mehrspielermodus mit 78 % bewertet wurde. Als Schwächen nannten wir die schlechte Grafik und die zahlreichen Pop-ups im Hintergrund. Bei **Nitro** macht sich dagegen die exklusive Entwicklung bemerkbar: Das Spiel passt einfach zur Wii, daran gibt es nichts zu rütteln. Auch die Spielmechanik ist den Entwicklern gut gelungen, deshalb können wir unsere unten abgedruckte Wertung absolut vertreten. Aber: Wer eine fordernde Simulation sucht, braucht **Nitro** definitiv nicht! Wir entschieden uns aufgrund der gut umgesetzten Ideen und des guten Arcade-Gameplays letztlich, den neuesten Teil mit jeweils einem Prozentpunkt mehr zu bewerten als **Undercover**.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic-Controller, GameCube-Controller, Wii-Wheel
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Hey, ist das ein neues Burnout?“

Mein Vorurteil › Das Wii-exklusive **Nitro** ist nur ein Vorwand, damit EA das „richtige“ **Need for Speed: Shift** nicht umsetzen muss.

Ich liebe Rennspiele, in denen es deftig zur Sache geht. Und ich liebe den „Eliminator“-Modus von **Nitro**. Wenn ich nach jedem Gegner, der mich überholt, einen vorzeitigen Renn-Abbruch befürchten muss, kommt großer Nervenkitzel auf. Und genau dieses Spielgefühl steht dem Wii-exklusiven **Need for Speed** gut zu Gesicht. Ich will keine Strecken, die aussehen, als wären sie frisch gebohnert. Und miese Schauspieler-Darbietungen mögen bei einer Seifenoper angebracht sein, aber nicht bei einem Rennspiel! All die technischen Defizite des letzten **Undercover**-Teils hat EA Montreal geschickt umgangen – mit einem schnellen, aber auch seichten Wii-Ableger, der außer Konkurrenz läuft und damit bemerkenswert gut fährt.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Zahlreiche Steueralternativen
- ✚ Motivierendes Karriere-Rangsystem
- ✚ Starker Soundtrack
- ✚ Fordernde KI-Gegner
- ✚ Läuft im Solomodus konstant flüssig …

CONTRA

- ⛔ … ruckelt aber im geteilten Bildschirm
- ⛔ Strecken mit wenig Abwechslung
- ⛔ Die Cops nerven manchmal.

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	79

Spielmacher: Dank der innovativen Playmaker-Steuerung, lässt sich **PES** fast wie ein Strategiespiel bedienen.

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 19. November 2009

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

Text | Tom Sauer

Konamis Konter auf den FIFA-Angriff: Mehr Realismus, neue Features und Spielmodi!

Wii

SOLO HIT N-ZONE

VIDEO AUF DVD ABO-VERSION ONLY siehe Seite 06

MULTI HIT N-ZONE

FAQs

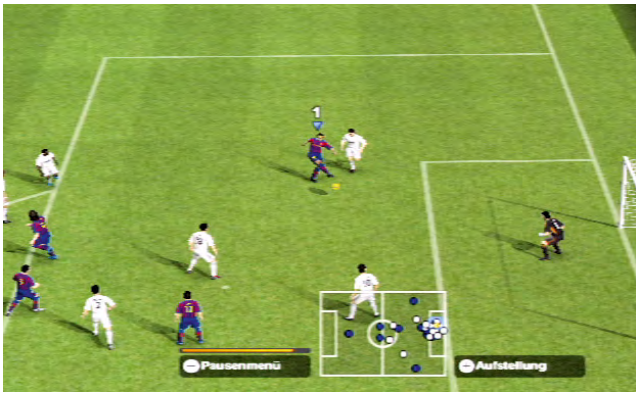
Gleich vorweg: Schlägt PES nun die gleiche Richtung ein wie FIFA 10 für die Wii?
Keine Sorge, bei **PES** bleibt auch in diesem Jahr alles beim Alten. Dank der guten Ballphysik und der perfekten Spielbalance erwartet euch das realistischste Fußballspiel, das es bisher auf der Wii gab. Zudem bietet die 2010er-Version viele Neuerungen, die den Realismus noch weiter unterstreichen.

Was genau sind die wichtigsten Neuerungen?
Eine Neuerung ist zum Beispiel, dass Spieler in Ballbesitz über eine „unmittelbare Ausdauer" verfügen, um ewige Sprints mit dem Ball zu verhindern. Die neue Kontrolle erlaubt fast perfekte Dribblings und dank des überarbeiteten Freistoßsystems gibt es viele Möglichkeiten, den Ball im Kasten zu versenken.

Welche Steuerungsmöglichkeiten bietet PES 2010?
Zum einen steht die klassische Steuerung zur Auswahl, bei der ihr entweder einen Classic-Controller nutzt oder die Wii-FB quer haltet. Alternativ bietet das Spiel, wie auch schon in der Vorjahresversion, den sogenannten „Playmaker Stil", mit dem ihr mit Wii-FB und Nunchuk die Spieler übers Feld schickt.

Playmaker-Steuerung? Was soll das genau sein?
Die Playmaker-Steuerung zeichnet die Wii-Version von **PES** aus. Fast wie in einem Strategiespiel nutzt man die Wii-FB als Cursor und gibt den Spielern Befehle. Durch simples Klicken und Ziehen von Pfeilen können so auch mehrere Befehle an zwei oder mehr Spieler gleichzeitig gegeben werden.

Und wie steht's um die Lizenzen? Ist endlich die Bundesliga mit dabei?
In diesem Punkt enttäuscht **PES 2010** erneut. Auch dieses Jahr ist die Bundesliga nicht mit dabei. Dafür ist die deutsche Nationalmannschaft mit originalen Spielernamen und Trikots vertreten. Und wer genug Zeit hat, kann die Mannschaften der Bundesliga im Editor auch selbst erstellen.



Torschuss: Henry vom FC Barcelona setzt zum Torschuss an. Mit der klassischen Steuerung spielt sich **PES 2010** wie auf den großen Konsolen.

Fußballfans können endlich aufatmen: Nachdem sich **FIFA** vom realistischen Fußballspiel hin zum actionreichen Arcade-Kick entwickelt hat, bringt Konami nun **Pro Evolution Soccer 2010** auf den Markt und startet den Konter. Endlich dürft ihr auch auf der weißen Konsole wieder realistisch gegen den Ball treten. **PES** bleibt dem altbewährten Spielprinzip treu und setzt dezent auf Verbesserungen sowie ein paar Neuerungen. Ob sich diese Strategie bezahlt macht und die Tabellenspitze erreicht wird? Wir fanden es für euch heraus.

⊕ Abwechslungsreich

Wie auch schon im vergangenen Jahr bietet **PES** viele verschiedene Spielmodi, die auch unter dem Aspekt der Langzeitmotivation punkten. Allen voran der sogenannte Champions-Road-Modus, in dem ihr euer Team an die Spitze des Weltfußballs führen müsst. Zu Beginn erstellt ihr entweder eine komplett eigene Mannschaft oder greift auf ein originales Team aus einer beliebigen Liga zurück. Falls

Torjubel: Steven Gerrard bejubelt sein Tor in der Champions League. Die Königsklasse erkennt ihr an den angepassten Anzeigen.

Lizenzprobleme: Die Bundesliga ist leider nicht mit dabei. Dafür läuft dieses Mal die deutsche Nationalmannschaft mit originalen Namen und Trikots auf!

ihr euch für die zweite Option entscheiden solltet, werdet ihr im Kader jedoch nicht die Stars, sondern erst einmal unbekannte Kicker wiederfinden. Auf einer Weltkarte wählt ihr Turniere oder spezielle Einladungsspiele aus, an denen ihr teilnehmen wollt. Dadurch erhaltet ihr neben Siegesprämien auch noch Erfahrungspunkte für eure Spieler in den Bereichen Angriff, Abwehr, Körper und Technik. Sobald in einem Bereich genügend Erfahrung gesammelt wurde, dürft ihr euren Kickern besondere Fähigkeiten beibringen oder ihre normalen Attribute steigern.

Zusätzlich habt ihr nach jeder Partie die Möglichkeit, einen Spieler des gegnerischen Teams für eure Mannschaft zu rekrutieren. Siegesprämien steckt ihr in den Ausbau eures Vereinsgeländes, was durchaus Vorteile mit sich bringt: So ermöglicht eine Scout-Abteilung zwei neue Spieler nach jedem siegreichen Match und eine Cafeteria erhöht die Fitness eurer Mannschaft.

⊕ Noch mehr Spielmodi

Im Meister-Liga-Modus müsst ihr euch in einer Liga behaupten. Ihr spielt eine normale Saison, verbessert eure Mannschaft und tätigt Transfers. Und wer Erfolg dabei hat, qualifiziert sich für die Champions League. Die Königsklasse des Fußballs hat aber auch ihren eigenen Modus. So könnt ihr direkt in der Gruppenphase starten. Dank der Lizenz erwartet euch zudem das originale Intro und die offizielle Hymne, was gleich für die richtige Fußball-Atmosphäre im Wohnzimmer sorgt. Das Design der Menüs und Anzeigen passt sich an und erscheint im typischen Blau der Champions League!

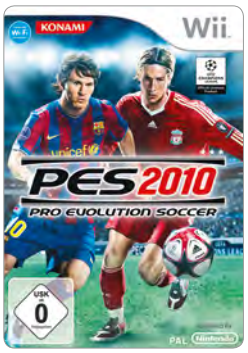
⊕ Innovative Steuerung

Das Wahrzeichen der Wii-Version von **PES** ist die Playmaker-Steuerung. Mit Wii-FB und Nunchuk steuert sich das Fußballspiel fast wie ein Strategiespiel. Mit eurem Cursor wählt ihr die Spieler aus und verteilt Befehle. Pfeile zeigen die Laufwege und Schussbahnen an. Zudem lassen sich gleich mehrere Befehle auf einmal geben. So könnt ihr auch zwei oder drei Spieler manuell in die von euch gewünschte Richtung schicken, was ganz neue Möglichkeiten im Spiel eröffnet. Wem diese Steuerung jedoch zu kompliziert ist, der darf auch auf den Classic-Controller oder auf die quer gehaltene Wii-FB zurückgreifen. Damit lässt sich **PES 2010** wie auf den großen Konsolen spielen, wenn auch nicht mit dem Komfort eines Xbox-360- oder PlayStation-Pads.

⊕ Technisch fast einwandfrei

Auch technisch gibt sich **PES 2010** fast keine Blöße: Die Grafik trumpft mit schicken Lichteffekten und gelungenen Spielermodellen, die besonders in den Wiederholungen und Nahaufnahmen klasse aussehen, auf. Im krassen Gegensatz dazu stehen die Zuschauer und Ordner am Spielfeldrand, die nichts weiter als hässliche Pappaufsteller sind. Zudem sind die **PES**-typischen Animationen der Spieler etwas gewöhnungsbedürftig. Die Präsentation überzeugt mit tollen Zwischensequenzen, einer guten Stadionatmosphäre und einem recht ordentlichen Soundtrack mit bekannten Künstlern wie Hoobastank oder Chemical Brothers. Natürlich fehlen auch die beiden Kommentatoren Wolff Fuss und Hansi Küpper nicht, wobei diese ihre Arbeit eher schlecht als recht machen. Trotz kleinerer Mängel ist **Pro Evolution Soccer 2010** das bisher beste Fußballspiel für die Wii und ein Muss für alle Fußballfans – auch ohne offizielle Bundesliga-Lizenz. ■

INFOS ZUM SPIEL



DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2
ONLINE-FUNKTIONEN	1 gegen 1

DIE MEINUNG • TOM SAUER

„Das beste Fußballspiel für die Wii“

Mein Vorurteil › **PES 2010** bleibt seinen Wurzeln treu und liefert wieder ein realistisches Fußballerlebnis.

Zum Glück hat sich mein Vorurteil bestätigt. **PES** bleibt bei seinen alten Stärken und hat diese sogar leicht verbessert. Besonders der Modus Champions Road weiß zu motivieren und vor die Konsole zu fesseln. Es macht einfach Laune, seine Mannschaft und seine Spieler zu entwickeln und zu sehen, wie diese stärker werden. Die Ballphysik und das **PES**-typische Gameplay sorgen für spannende und realistische Partien. Ihr sucht ein realistisches Fußballspiel für die Wii? Kaufen. Jetzt!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Realistisches Fußballerlebnis
- ⊕ Viele verschiedene Modi
- ⊕ Innovative Steuerung
- ⊕ Schicke Präsentation

CONTRA

- ⊖ Fehlende Lizenzen
- ⊖ Hässliche Zuschauer
- ⊖ Nervige Kommentatoren

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	88

Abgefahren: Euer Deck könnt ihr nach Belieben mit verschiedenen Skins verzieren.

Wii | SOLO HIT N-ZONE | MULTI HIT N-ZONE | VIDEO AUF DVD ABO-VERSION ONLY siehe Seite 06

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** FreeStyle Games | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Erhältlich

DJ HERO

Text | Toni Opl

Turntable statt E-Gitarre, Electro-Beats statt Power-Chords – hier kommt die Guitar-Hero-Alternative für Hip-Hopper und Discogänger.

FAQs

Was für Musik erwartet mich?
Ob Hip-Hop, Funk, Pop oder sogar rockige Tracks – in **DJ Hero** wird so ziemlich alles vermischt, was man sich nur vorstellen kann. Eine komplette Set-Liste mit allen 93 Mash-ups findet ihr auf unserer Homepage unter www.n-zone.de!

Was ist die Renegade-Edition?
Für knapp 200 Euro beinhaltet diese limitierte Edition einen schwarzen DJ-Controller mit goldenen Bedienteilen, ein Hartschalen-Case, das sich dank anschraubbarer Füße in ein DJ-Pult umfunktionieren lässt, sowie zwei exklusive CDs von Jay-Z und Eminem.

Stimmt es, dass man DJ Hero auch mit der Gitarre spielen kann?
Ja, allerdings könnt ihr damit nur einen Freund begleiten, der am DJ-Pult sitzt. Außerdem eignen sich nicht alle Songs dafür. Doch das Spiel verrät euch, wann ihr eure Klampfe benutzen dürft.

Ist Mixen nicht sehr schwer?
Nur auf den ersten Blick! Denn wenn man erst mal das Tutorial gespielt hat, wird alles kinderleicht und schon nach wenigen Minuten hat man das Gameplay verinnerlicht. Und noch ein paar Minuten später hat man erste Erfolgserlebnisse am Plattenteller!

Kann ich online spielen?
In **DJ Hero** könnt ihr online gegen einen Gegner antreten oder euch (kostenpflichtige) Songs auf eure Wii runterladen. Wie bei **Guitar Hero** dürften auch für **DJ Hero** schon bald eine ganze Menge zusätzlicher Tracks zum Download bereitstehen.

Party on: Das Geschehen im Hintergrund des Noten-Highways ist super inszeniert und passt hervorragend zu den coolen Sounds von DJ Hero.

Activision liefert mit **DJ Hero** nicht einfach ein simples **Guitar Hero**-Spin-off ab. Hier gibt's nicht nur ein paar neue Songs, einen neuen Spielmodus und ein etwas aufgehübschtes Interface dazu – **DJ Hero** beschreitet ganz neue Wege und wechselt dabei nicht nur radikal den Musikstil, sondern auch das Bedienkonzept. Was letztendlich bleibt, ist die Tatsache, dass man im Rhythmus zur Musik bestimmte Aktionen an einem speziellen Controller ausführt. Das war es dann aber auch schon mit den Gemeinsamkeiten …

⊕ Coole Hardware

Anstatt euch eine Plastikgitarre umzuschnallen, auf ein Fake-Drumset einzuhämmern oder ins Mikro zu trällern, klemmt ihr euch hier hinter ein authentisch wirkendes DJ-Pult – mit voll drehbarem Plattenteller, Crossfader, Effektregler und mehr. Vor Beginn des Spiels platziert ihr darin einfach eure Wii-Fernbedienung und schon kann's losgehen. Beschränken sich eure Aktionen bei der Gitarre auf Anschlagen, Fret-Buttons-Drücken und gelegentliches Hochreißen, so habt ihr in **DJ Hero** ein bisschen mehr zu tun (siehe Infokasten rechts). All

das erfordert eine gewisse Einarbeitungszeit und viel Übung, jedoch werdet ihr genauso vorsichtig an das Thema herangeführt wie bei **Guitar Hero** und Co. Will heißen, dass es nicht nur ein ausführliches interaktives Tutorial gibt, sondern auch vier verschiedene Schwierigkeitsgrade. So könnt ihr euch beispielsweise auf „Leicht“ ganz auf den Plattenteller konzentrieren und den Crossfader noch ganz außer Acht lassen. Wer hingegen auf „Experte“ spielt, bekommt sogar die Scratch-Richtung vorgegeben – eine große Herausforderung.

⊕ Tolle Musikauswahl

DJ Hero hat beeindruckende 93 Mash-ups im Programm, die aus über 100 Einzelsongs zusammengemischt wurden. Unter anderem zeichnen Top-DJs wie Grandmaster Flash, DJ AM und DJ Jazzy Jeff für die Remixes verantwortlich, die sich zum Großteil nicht nur wirklich super spielen lassen, sondern auch noch verdammt fett klingen. Das musikalische Spektrum reicht hierbei von Hip-Hop (Jay-Z, 2-Pac, 50 Cent) über Pop (Gwen Stefani, Rihanna) bis hin zu Electro (Daft Punk, Noisia). Ein paar lahmere Nummern haben sich zwar auch auf die Disc gemogelt, aber echte Lückenfüller findet man nicht. Und gegen Ende des Einzelspieler-Modus erwarten euch ein paar richtig derbe Fingerbrecher!

⊖ Wenige Spielmodi

Apropos Einzelspieler-Modus: Eine richtige Karriere, vielleicht sogar mit einer Prise Story, hat **DJ Hero** nicht zu bieten. Ganz wie in den **Guitar Hero**-Anfangszeiten verdient ihr euch mit guter Performance lediglich bis zu fünf Sterne pro Song. Mit den gesammelten Sternen schaltet ihr neue Teile der Setlist frei und erhaltet überdies Zugriff auf immer neue Charaktermodelle, Klamotten, DJ-Decks und Bühnen. Habt ihr alle 93 Tracks gemeistert, gibt es leider nicht mehr viel Neues zu entdecken. Außer der Möglichkeit, on- wie offline zu zweit zu mixen und zu scratchen oder ein DJ-Gitarren-Duett zu starten. Allerdings bieten nur zehn der 93 Tracks eine separate Notenspur für eure **Guitar Hero**- oder **Rock Band**-Klampfe. Die Armut an Spielmodi ist es auch, die **DJ Hero** letztendlich den Eintritt in Wertungsregionen von 90 Prozent verwehrt. Wer 110 Euro in ein Spiel (inkl. Turntable-Controller) investiert, darf etwas mehr Inhalt erwarten.

⊕ Gute Lernkurve

Das Gameplay – und darauf kommt es an – wurde aber nicht nur hervorragend umgesetzt, sondern die ganze Discjockey-Chose ist auch noch irre fesselnd. Schon auf „Medium“ fühlt man sich nach wenigen Minuten wie der DJ-Gott schlechthin und ambitionierte Spieler werden nicht ruhen, ehe auch auf „Experte“ bei jedem Song fünf Sterne prangen. Und das kann bei den späteren Tracks – wie bereits erwähnt – ziemlich lange dauern. Nicht zuletzt deshalb, da die Engine bei der Abfrage des Crossfaders und der Buttons sehr pingelig ist und zu frühes bzw. spätes Betätigen mit dem Verlust des Punktemultiplikators bestraft. Immerhin: Scheitern könnt ihr während eines Songs nicht. Zwar gibt es für miese Leistungen kaum Punkte und Sterne, das aus den Gitarrenspielen bekannte „Von-der-Bühne-gebuht-werden“ bleibt euch als Plattendreher aber erspart. ■

DIE MEINUNG • TONI OPL

„Kritikpunkte sind nicht von der Platte zu scratchen!“

Mein Vorurteil › DJ Hero wird einfach perfekt und lässt keine Wünsche mehr offen! Die Wertung kommt sicher an Guitar Hero und Rock Band ran!

Wer auch nur gelegentlich einen Funken Rhythmusgefühl hat, BRAUCHT DIESES SPIEL! Auch wenn zwei Kritikpunkte nicht von der Platte zu scratchen sind: Zum einen der Preis von 110 Euro und zum anderen fehlt es am Drumherum in Sachen Spielmodi und zusätzlicher Herausforderungen. Da haben **Guitar Hero 5** oder **Rock Band 2** deutlich mehr zu bieten.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	ca. € 110,- (inkl. Turntable-Controller)
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Turntable-Controller ...
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN

Downloadbarer Content

DER TURNTABLE-CONTROLLER

1 Bedienfeld
Unter diese Klappe packt ihr die Wii-Fernbedienung.

2 Euphorie-Button
Der Euphorie-Button leuchtet rot, wenn ihr während eines Songs genügend Euphorie-Energie gesammelt habt. Aktiviert ihr Euphorie, wird temporär euer Punktemultiplikator aufgestockt (maximal 8-fach) und der automatische Crossfader aktiviert.

3 Effekt-Regler
Mit dem Effekt-Regler könnt ihr stufenlos Höhen oder Bässe herausfiltern und so den Sound beeinflussen. Außerhalb dieser Effekt-Passagen wählt ihr mit dem Drehregler euer Sample für die roten Freestyle-Abschnitte.

4 Crossfader
Bei Mittelstellung des Crossfaders sind beide Tracks zu hören, durch das Verschieben nach links oder rechts wird jeweils eine Spur akustisch ausgeblendet.

5 Plattenteller und Buttons
Beim Scratchen wird der frei drehbare Teller schnell hin und her bewegt, wobei ihr zusätzlich noch die grüne oder blaue Taste gedrückt halten müsst. Außerdem führt ihr damit Rewinds aus, die es für lange Notenserien gibt!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Tolles Spielprinzip
- ⊕ Durchgestylte Präsentation
- ⊕ Einsteigerfreundlich
- ⊕ Gigantische Setlist
- ⊕ Coole Hardware

CONTRA

- ⊖ Einzelne Songs wiederholen sich
- ⊖ Wenige Spielmodi
- ⊖ Relativ hoher Preis

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	88

Lustiges Feature: Ihr könnt euren Rabbid, der sich in der Wii-Fernbedienung befindet, bemalen, stempeln, verformen, herumschleudern … und kitzeln!

Abgedreht: In der Luftblase eines Quarantäne-Patienten schwebt ihr über die Dächer der Stadt und sammelt Müll ein.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft Montpellier | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Erhältlich

RABBIDS GO HOME

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY
siehe Seite 06

Text | Christine Donath

Tabulos, schräg und einfach liebenswert!

FAQs

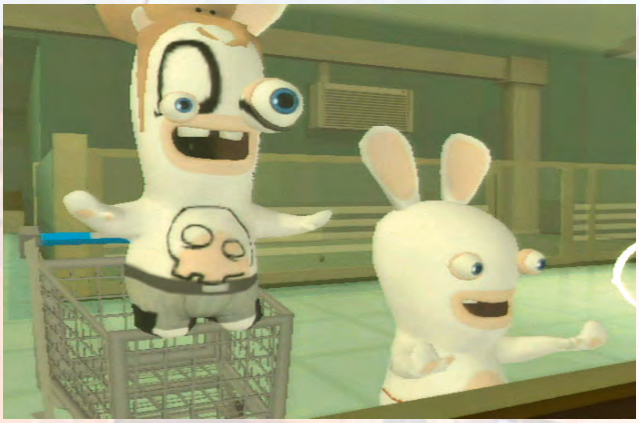
Handelt es sich wieder um eine Sammlung von Minispielen?
Nein! Diesmal bestreiten die Rabbids zum ersten Mal ein eigenes Abenteuer und beweisen, dass sie auch ohne Rayman ein abgedrehtes und einzigartiges Spiel auf die Beine stellen können. Ein zweiter Mitspieler darf zwar mitmischen, ist aber nicht zwingend notwendig.

Ist der Humor nicht langsam ausgelutscht?
Auf keinen Fall. Nicht nur die durchgeknallten Rabbids strapazieren gehörig die Lachmuskeln, sondern auch das Spiel an sich, das so ziemlich jeden Lebensbereich parodiert, den unser Alltag zu bieten hat. Vom Überwachungsstaat bis zur Krankenhaushygiene ist fast alles dabei.

Das Gameplay sieht sehr öde aus!
Ist es aber nicht. Viel mehr als Dinge einsammeln werdet ihr nicht tun, das stimmt schon. Allerdings bietet diese einfache Sache paradoxerweise erstaunlich viel Abwechslung. Es fällt einem schon gar nicht mehr auf, dass man Müll sammelt. Man tut es einfach und genießt dabei das Spiel.

Werden Rabbids-Fans enttäuscht oder nicht?
Wer den skurrilen und manchmal auch schwarz angehauchten Humor der Rabbids schon immer mochte, wird auch bei **Rabbids Go Home** voll auf seine Kosten kommen. Mit einfachen Mitteln wissen die unförmigen, aber putzigen Hasen, wie sie den Spieler in ihren Bann ziehen.

Was ist bitte schön der Sinn dieses Spiels?
Die Rabbids wollen unbedingt zum Mond und sehen keine andere Möglichkeit, als in den Großstädten tonnenweise Müll einzusammeln und diesen dann zu einem Haufen gigantischen Ausmaßes aufzutürmen. An diesem klettern sie dann hinauf zu der weißen Kugel. Ist doch logisch!



Kleiner Bonus: Eure selbst erstellten Rabbids werden direkt ins Spiel integriert, egal wie hirnrissig sie aussehen.

Nichtsahnend tummeln sich die Rabbids auf der städtischen Müllhalde, als sie eines Abends einen Blick auf den riesigen Vollmond über ihren Köpfen werfen und sie sofort den Drang haben, dorthin zu reisen. Aber leider besitzen sie nicht das technische Wissen, um eine Rakete herzustellen. So machen die Rabbids aus der Not eine Tugend und bauen ganz einfach einen gewaltigen Turm aus Müll – oder wie sie es nennen: Zeug. Daran wollen sie schließlich bis zum Mond emporklettern.

Training für die Lachmuskeln

Es beginnt mit einem einfachen Test. Schüttle das Nunchuk, schüttle die Fernbedie--- ja, was denn nun? Das Spiel zeigt eine Fehlermeldung an und erklärt, in der Wii-Fernbedienung befinde sich ein unbekanntes Objekt, ein drollig dreinblickender Rabbid, der den Spieler von nun an begleitet. Und egal was man in diesem Spiel sonst noch entdeckt, es ist in erster Linie lustig. Da gibt es die Lautsprecherdurchsagen im Unternehmensgebäude, die den modernen Angestellten gehörig auf die Schippe nehmen, die ent-

setzten Kommentare der aufgebrachten Passanten und die Zwischensequenzen, in denen die Rabbids die Funktionen eines Feuerlöschers, eines Anrufbeantworters oder einer Spielzeugpuppe bis ans Limit ausreizen. Allein schon die Tatsache, dass einer der Hasen rote Dessous trägt, ist so absurd, dass man nicht anders kann, als zu grinsen. Übrigens besitzen die Rabbids keine gewöhnliche Energieleiste. Drei Sicherungslämpchen stellen ihren Verstand dar. Werden diese von einem Gegner getroffen, brennt ihnen eines durch. Sind alle drei erloschen, dreht er komplett durch und das Spiel ist vorbei.

⊕ Chaos pur!

Wofür Eltern ihre Kinder gerne mal rügen, ist in diesem Spiel gang und gäbe: Unordnung, als hätte eine Bombe eingeschlagen. Die Rabbids schmeißen Tische, Sonnenschirme oder gleich ganze Regale um, reißen Schränke auf, bowlen mit Wasserspendern und verschütten Farbe, wo es ihnen gerade passt. Sie ärgern den Haushaltsroboter, jagen Chihuahuas quer durch die Tierhandlung oder rasen gar mit einer Flugzeugturbine durch den Flughafen. Noch nicht genug? Keine Sorge, **Rabbids Go Home** bietet ausreichend skurrile Levels, um eines der einfachsten Gameplays gleichzeitig in eines der abwechslungsreichsten und lustigsten zu verwandeln. Wie wäre es beispielsweise mit einem dreisten Kuh-Diebstahl? Oder warum nicht mal in der Luftblase eines Quarantäne-Patienten über die Dächer der Stadt segeln? Doch aufgepasst! Überall lauern Verminatoren, Menschen in bunten Schutzanzügen, die sich schnell als eure Hauptfeinde entpuppen. Zwar wirken sie sehr tollpatschig, aber unterschätzen sollte man sie dennoch nicht.

Wer übrigens glaubt, dass er die ganze Zeit nur mit seinem Wagen über die Straße juckeln und Zeug einsammeln muss, liegt so richtig daneben. Immer wieder lernen die Rabbids neue Moves, mit denen sie ihre Umwelt gehörig auf den Kopf stellen. Der sogenannte BWAAH!-Angriff dient dazu, Passanten durch einen gehörigen Schreck die Kleider vom Leib zu reißen, Türen aufzuschlagen oder einen Automaten zu entleeren, und ist damit der wichtigste Move überhaupt. Der Turbomove oder das Herausschießen eines Rabbids aus der Wii-Fernbedienung kommen dann später hinzu, wodurch man an immer neue Orte gelangt.

Schwierig: Dieser Slalom ist noch eines der leichten Hindernisse. An den Parcours-Strecken kann man sich aber schon mal die Zähne ausbeißen.

⊕ Entspannung darf nicht fehlen

Und wer einmal eine kleine Auszeit von der kurzweiligen Sammelei braucht, kann sich im Menü einen von drei Hasen in die Wii-Fernbedienung saugen und ihn dort nach Lust und Laune mit Farbe, Stempeln oder lustigen Hüten verunstalten. Auch ein Schraubstock zum Verformen des Kopfes oder eine Pumpe, um Augen und Ohren aufzublasen, fehlen nicht. Je nachdem, wie gut ihr in den einzelnen Levels seid, erhaltet ihr eine bestimmte Anzahl an Geschenken, mit denen ihr euch in diesem Modus dann weiter austoben dürft. Ein nettes Gimmick: Die Hasen, die ihr euch auf diese Weise erstellt, steuern dann euren Einkaufswagen. Somit wird euch **Rabbids Go Home** immer wieder mit einer neuen, erfrischend witzigen Idee überraschen und den Spielspaß auf einem konstant hohen Niveau halten. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1-2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	Avatare tauschen

Angriff! Die Verminatoren verwandeln sogar den freien Teil der Stadt in eine regelrechte Hochburg und werden damit zu ernst zu nehmenden Gegnern.

DIE MEINUNG • CHRISTINE DONATH

„Tabu – das einzige Wort, das die Rabbids nicht kennen“

Mein Vorurteil › Die Rabbids haben uns noch nie enttäuscht und das werden sie auch diesmal nicht!

Eine durch und durch gelungene Parodie auf alle Bereiche unseres Alltags. Sicher, der erste Eindruck von **Rabbids Go Home** mag kein besonderer sein, aber wer etwas mit dem Humor anfangen kann und sich auf das Spiel einlässt, wird nicht enttäuscht. Ich zumindest war hellauf begeistert von den wohl merkwürdigsten Hasen der Welt und konnte mir das eine oder andere Grinsen beim besten Willen nicht verkneifen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Überzeugender Humor
- ⊕ Viel Abwechslung
- ⊕ Einfache Steuerung
- ⊕ Gelungene Sprachausgabe

CONTRA

- ⊖ Einseitiges Gameplay
- ⊖ Einige sich ähnelnde Levels
- ⊖ Veraltete Grafik

GRAFIK 6
SOUND 7
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	76

Riesenvieh: Die Bossfights sind fordernd, aber nie unfair.

Geografie: Auf der Übersichtskarte können alle Orte direkt angewählt werden.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Namco Tales Studio | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** Erhältlich

TALES OF SYMPHONIA DAWN OF THE NEW WORLD

Text | Markus Grundmann

Die Tales-Reihe setzt ihre Erfolgsgeschichte fort und lässt auch auf der Wii Rollenspieler-Herzen höher schlagen!

FAQs

Worum geht's?
Vor langer Zeit wurde die Welt in zwei Teile gespalten, Sylvarant und Thete'alla. Durch das Pflanzen eines neuen Weltenbaums wurden die zwei Welten wieder vereint. Die Folge war eine gigantische Klimakatastrophe. Nun müssen Emil und Marta das Gleichgewicht wiederherstellen.

Muss man das verstehen?
Nein. Tatsächlich dürften gerade Spieler, die sich bisher nicht mit der **Tales**-Reihe beschäftigt haben, mit der Story des neuesten Teils ihre Schwierigkeiten haben, vieles wirkt recht wirr. Zumal eigentlich alles noch viel komplizierter wird, als es hier in ein paar Zeilen darstellbar ist.

Wie verlaufen die Kämpfe?
In Echtzeit. Allerdings wechselt das Spiel für die Kämpfe in einen speziellen Modus, in dem dann alle Spielercharaktere und Gegner wild aufeinander losgehen. Obwohl das gerade zu Beginn des Spiels noch recht chaotisch wirkt, gewöhnt man sich recht fix an die Steuerung.

Wie funktioniert das Speichern?
Gespeichert werden kann auf der großen Übersichtskarte und an den Speicherpunkten. Diese sind relativ fair im Spiel verteilt, tauchen also etwa immer dann auf, wenn ein Kampf gegen einen Bossgegner unmittelbar bevorsteht. Frust kommt nicht auf.

Gibt es einen Multiplayer-Modus?
Ja! Bis zu vier Spieler können gemeinsam auf Monsterjagd gehen und sich so im Kampf gegenseitig mit Items oder Heilzaubern unterstützen. Das verleiht dem Spiel strategischen Tiefgang – Durchhaltevermögen bei den Mitspielern vorausgesetzt.

Emil hat es wirklich nicht leicht. Zuerst werden bei einem Massaker in seiner Heimatstadt Palmacosta seine Eltern umgebracht und als er dann in den kleinen Ort Luin fliehen muss, um dort bei seiner Tante zu leben, gibt ihm das ganze Dorf die Schuld daran, dass der örtliche See sich in einen ausgetrockneten Krater verwandelt hat. Zu allem Überfluss wird auch noch der Mörder von Emils Eltern von den Dorfbewohnern als Held verehrt. Da trifft es sich nur zu gut, dass sich bald eine Gelegenheit zum Abhauen bietet. Gemeinsam mit seiner Freundin Marta begibt sich Emil auf die Suche nach den Centurios, uralten Wesen, die aus ihrem Schlaf geweckt werden sollen, um so Lord Ratatosk wiederzubeleben. Dieser soll die klimatischen Missstände beseitigen, die nicht nur Luin heimgesucht haben – überall auf der Welt haben etwa Wüstenstädte plötzlich mit Schnee oder Bergdörfer mit ständigen Stürmen zu kämpfen. Fast scheint es, als hätte sich Namco mit **Tales of Symphonia: Dawn of the New World** des Themas Klimakatastrophe angenommen, aber natürlich geht es in der Story um weitaus mehr als eine bedrohliche Erwärmung der Weltmeere – fanatische Religionskrieger spielen dabei genauso eine Rolle wie tapfere Widerstandsgruppen und zwiegespaltene Heldenfiguren. Alles in allem ist das viel zu viel, um es in einen Artikel zu pressen, und auch der Spieler tut sich zunächst schwer, nicht den Faden zu verlieren. Grundwissen über das Vorgängerspiel ist von Vorteil!

Cleverer Aufbau

Tales of Symphonia: Dawn of the New World spielt sich erstaunlich flüssig. Die Entwickler haben gar nicht erst versucht, dem Spiel mit Gewalt eine Wii-FB-Steuerung zu verpassen, die Geschicklichkeitstests und heftiges Rumgefuchtel erfordern würde. Das Spiel steuert sich im Wesentlichen über den Analogstick und die Buttons. Von Zeit zu Zeit muss die Wii-FB eingesetzt werden, um durch Deuten auf eine bestimmte Bildschirmstelle einen Schalter oder Ähnliches freizulegen. Das wirkt allerdings nie aufgesetzt und geht ohne Hektik von der Hand. Die verschiedenen Städte und Dungeons des Spiels sind auf einer Übersichtskarte verzeichnet. Hier bewegt sich der Spieler allerdings nicht frei, sondern darf seinen Zielort direkt anwählen. Die darauffolgende Spielumgebung zeigt die jeweilige Hauptfigur dann direkt am Wunschziel – begegnet man hier einem Monster (diese sind im Gegensatz zum einen oder anderen Konkurrenzprodukt immer sichtbar und tauchen nicht einfach in Form von Zufallskämpfen auf), wechselt das Spiel in den Kampfmodus. Dort steuert der Spieler dann eine Hauptfigur und kann direkt die Waffe schwingen oder Magie einsetzen. Soll eine andere Figur eine bestimmte Aktion vollführen, kann das Spiel pausiert und der entsprechende Befehl manuell erteilt werden. Glücklich kann sich schätzen, wer ein paar rollenspielbegeisterte Freunde hat, denn **Tales of Symphonia: Dawn of the New World** unterstützt bis zu vier Spieler gleichzeitig.

Rätselhaft: Hier müssen Schalter in einer bestimmten Reihenfolge bedient werden, um mit den Plattformen ans Ziel zu kommen.

Treffer: Wer sich im Kampf klug verhält, kann mächtige Kombos entfesseln.

⊕ Strategie ist gefragt

Die Party, mit der man durch die Welt zieht, lässt sich individuell zusammenstellen. So hat der Spieler die Möglichkeit, mit Monstern einen Pakt zu schließen und sie so seiner Gruppe hinzuzufügen. Diese erhalten dann genau wie die Hauptfiguren Erfahrungspunkte und können mit bestimmten Fähigkeiten ausgestattet werden. Außerdem ist es möglich, überall im Spiel Zutaten zu Gerichten zu sammeln, die man kochen und an die „befreundeten" Monster verfüttern kann, um sie so noch stärker werden zu lassen. Spieler dürfen sich durch die individuelle Ausgestaltung ihrer Monsterfähigkeiten so ganz eigene Strategien zurechtlegen. Sollte das für jemanden schon zu viel des Guten sein, ist es jedoch auch ohne Weiteres möglich, sich auf die Hauptfiguren und zwei bis drei Stammmonster zu beschränken und so das Spiel zu bewältigen.

⊖ Warum nicht mal in Schön?

Im krassen Widerspruch zum durchdachten Gameplay des Spiels steht seine Grafik. Unweigerlich fühlt man sich an *Final Fantasy 7* zurückerinnert. Auch fragt man sich, ob so was nicht schon auf dem GameCube mal besser aussah. Vielen Spielern wird außerdem die eine oder andere extrem kitschige Spielszene sauer aufstoßen und wer ein großer Fan von Open-World-Spielen ist, wird sich an der recht linearen Handlung stören. Für alle Freunde von (japanischen) Rollenspielen ist **Tales of Symphonia: Dawn of the New World** dennoch ein heißer Tipp für lange Winterabende. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

Drama: Vor allem die zwischenmenschlichen Beziehungen zwischen den Charakteren werden in solchen Sequenzen weiterentwickelt.

DIE MEINUNG • MARKUS GRUNDMANN

„Die inneren Werte zählen!"

Mein Vorurteil › Kein Vorurteil: Ich rechne mit einem klassischen japanischen Rollenspiel-Knaller, der für Langzeitmotivation sorgt.

Ich weiß, die Grafik ist von vorgestern und die Story ist kitschig. Ich mag **Tales of Symphonia: Dawn of the New World** trotzdem, denn unter der schwer gewöhnungsbedürftigen Schale befindet sich ein gut durchdachter Kern. Dass man mit Monstern einen Pakt schließen kann, erlaubt eine enorm differenzierte Ausgestaltung der Party und das Kampfsystem ist komplex, geht aber dennoch locker von der Hand. Namcos neuester **Tales**-Teil ist mein Rollenspiel-Tipp für den Winter.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Lange Spielzeit
- ⊕ Durchdachtes Kampfsystem
- ⊕ Mehrspielermodus
- ⊕ Fordernde Bosskämpfe
- ⊕ Spannender Charakteraufbau

CONTRA

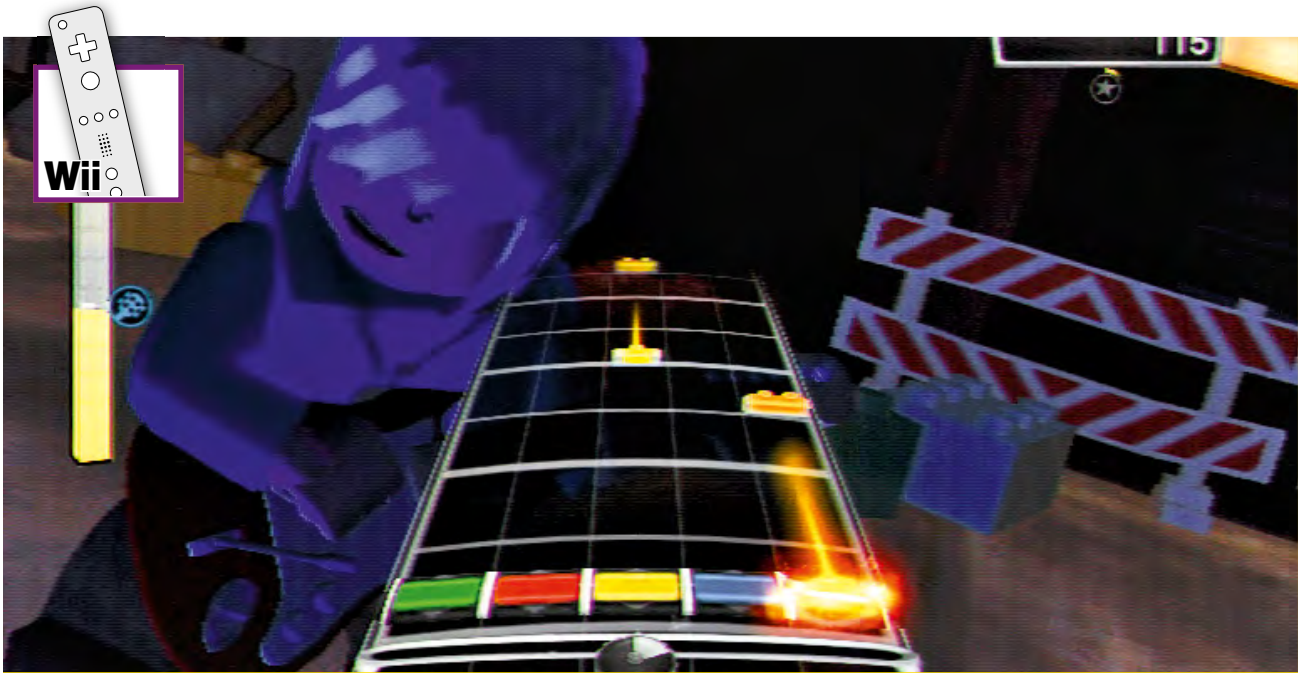
- ⊖ Altbackene Grafik
- ⊖ Kitschige Atmosphäre
- ⊖ Linearer Spielaufbau

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	80



Selbst auf der Experten-Stufe ist **Lego Rock Band** deutlich einfacher als die regulären Versionen. Schaut euch nur mal die wenigen unterschiedlichen Noten im Bild an!

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Traveller's Tales | **Hersteller:** Warner Bros. | **Termin:** 27. November 2009

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY
siehe Seite 06

LEGO ROCK BAND

Text | Christoph Kraus

Nicht nur die Wii-Gitarre ist hier aus Plastik … auch die Rocker selbst bestehen aus Kunststoff!

FAQs

Musikspiele gibt es in zig Varianten. Was macht die Lego-Edition anders?
Um es auf den Punkt zu bringen: nicht viel. Schon der Titel von **Lego Rock Band** deutet auf die Vorlage hin – und es spielt sich auch genauso wie **Rock Band 1** und **2**. Lediglich in puncto Aufbereitung und Anspruch unterscheiden sich die Versionen voneinander: Während sich die Urgesteine **Guitar Hero** und **Rock Band** hauptsächlich an ältere Spieler mit rockigem Musikgeschmack und hohem spielerischen Anspruch richten, geht es bei der Lego-Variante deutlich gemächlicher zu: Der Schwierigkeitsgrad ist auf Wunsch supersimpel und die Songauswahl allgemein poppiger und frei von Anspielungen auf Drogen, Sex und Gewalt.

Kann ich all meine Gitarren und Schlagzeuge in Lego Rock Band verwenden?
Die Instrumenten-Kompatibilität war vor dem Test unsere größte Sorge, schließlich wissen alle **Guitar Hero III**-Besitzer, wie ärgerlich es ist, wenn die **Rock Band**-Klampfen mit der Genre-Konkurrenz ihren Dienst verweigern. Doch wir haben's überprüft: Das neue Lego-Musikspiel unterstützt sowohl Schlagzeug, Gitarre und Mikrofon aus **Guitar Hero** als auch dieselben Instrumente aus **Rock Band**. Wir begrüßen es, dass die Hersteller den Spieler nicht mehr zwingen, bestimmte Hardware zu verwenden. Es kann ja auch niemand verbieten, dass Nintendo-Fans Texte mit einer Microsoft-Tastatur schreiben oder Sony-Kopfhörer verwenden, oder?

Wie ist die Zusammenstellung der Songs gelungen?
Stellt euch die Songliste von **Lego Rock Band** am besten so vor, als würdet ihr eine Stunde Radio hören: Von punkigen Stücken à la All American Rejects („Swing, Swing") über Klassiker von Europe („The Final Countdown") oder Elton John („Crocodile Rock") bis hin zu frecher Popmucke Marke Pink („So What") sind alle Musikrichtungen vertreten, die man schon mal irgendwo gehört hat. Allerdings ist die Zusammenstellung der Lieder gleichzeitig auch beliebig ausgefallen, zumal wir mit den bunten Lego-Steinchen keinen dieser Songs verbinden. So muss sich die **Rock Band**-Variante den Vorwurf gefallen lassen, dass die Plastikmännchen-Thematik etwas aufgesetzt wirkt.

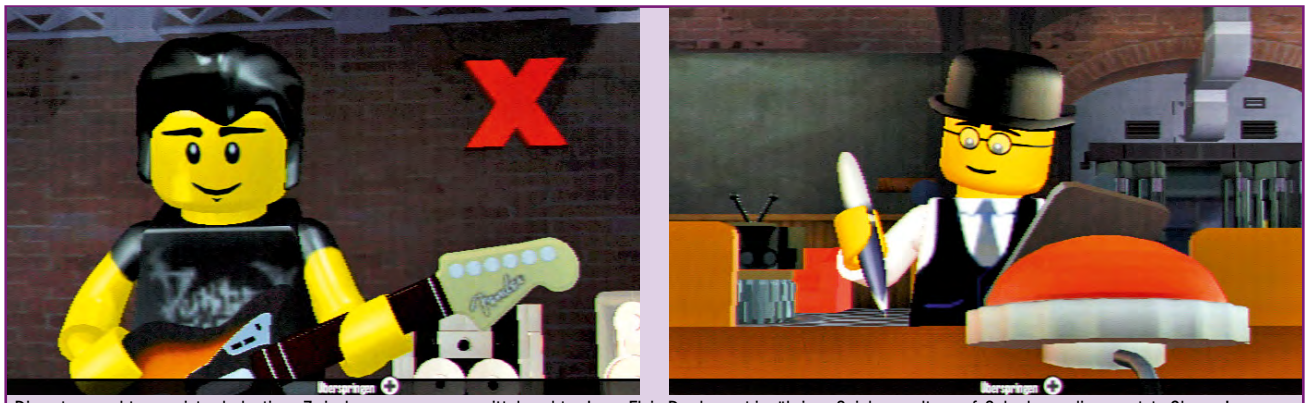
Die Grafik auf den Bildern sieht relativ gut aus. Trifft das in Bewegung auch zu?
Nun ja, die Technik von **Lego Rock Band** ist ein zweischneidiges Schwert: Auf der einen Seite gefällt das Musikspektakel mit witzigen Ideen wie den Lego-Versionen von Freddy Mercury und Iggy Pop, auf der anderen Seite sind viele Grafikelemente sehr unscharf: Die meiste Zeit über wird man mit ausgefransten Texturen bei den Charakteren und verwaschenen Hintergründen konfrontiert. Auch so manches Item ist hässlich wie die Nacht. Zumindest sind die eingestreuten Zwischensequenzen oftmals so lustig und voller Slapstick-Humor, dass man über die technischen Defizite hinwegsieht.

Neue Frisur gefällig? Wie wäre es beispielsweise mit diesem Irokesenschnitt?

Die Serien **Rock Band** und **Guitar Hero** sind normalerweise nicht für ihre leichte Zugänglichkeit bekannt. Schon in der mittleren Schwierigkeitsstufe sind komplizierte Gitarrengriffe und hektische Notenfolgen eher die Regel als die Ausnahme. Wer da als Einsteiger überhaupt bis zum letzten Ton kommt, darf sich selbst auf die Schulter klopfen. Doch **Lego Rock Band** macht alles anders: Das Musikspektakel mit den Plastikmännchen hat es sich offenbar zur Aufgabe gemacht, auch Genre-Anfänger an die Hand zu nehmen und nicht von vornherein zu vergraulen. Denn im superleichten Schwierigkeitsgrad ist es unerheblich, wann ihr mit Gitarre oder Schlagzeug anschlagt, solange ihr überhaupt drückt! Stellt euch das so vor, als würde man den Wiener Sängerknaben selbst überlassen, welchen Ton sie trällern, solange irgendwas zu hören ist.

⊕ Gute Songauswahl

Für wen **Lego Rock Band** gemacht ist, zeigt sich auch an der Songliste: Die **Ghostbusters**-Titelmusik rockt ihr dort genauso nach wie ty-



Die gut gemachten, meist sehr lustigen Zwischensequenzen vermitteln echtes Lego-Flair. Das kommt im übrigen Spiel nur selten auf. Schade um die verpatzte Chance!

pische Radio-Chart-Hits von Pink oder Razorlight – zusätzlich gibt es auch die üblichen Verdächtigen, etwa von Europe („The Final Countdown“) oder Bryan Adams („Summer of ‘69“). Eines haben alle Lieder gemeinsam: Sie sind jugendfrei. Anzügliche Texte, die für minderjährige Ohren nicht gedacht sind, weil es zum Beispiel um Alkohol oder Gewalt geht, sind nicht enthalten. Spielerisch ist **Lego Rock Band** leider nicht ganz so komplex wie seine Vorgänger: Viele Modi aus den Original-**Rock Band**-Teilen fehlen. Hauptsächlich erklimmt ihr die obligatorische Karriereleiter und absolviert diverse Minispiele, in denen ihr beispielsweise durch fehlerfreies Spielen ein Feuer löschen müsst. Doch eines bleibt unverändert: Gutes spielerisches Talent wird belohnt. Einerseits schaltet ihr mit fortschreitender Spielzeit neue Vehikel frei, die euch zu neuen Schauplätzen führen, andererseits bekommt ihr auch neues Inventar, mit dem ihr euer Haus ausstaffieren könnt. Wie wäre es beispielsweise damit, einen Tannenbaum im Zimmer aufzustellen? Nichts leichter als das! Allerdings liegt der Nutzen einer solchen Dekorationsaktion eher im optischen Bereich. Wer’s mag …

DIE SONGLISTE

All American Rejects, „Swing, Swing“
The Automatic, „Monster“
Blink-182, „Aliens Exist“
Blur, „Song 2“
Bon Jovi, „You Give Love a Bad Name“
Boys like Girls, „Thunder“
Bryan Adams, „Summer of 69“
Carl Douglas, „Kung Fu Fighting“
The Coral, „Dreaming of You“
Counting Crows, „Accidentally in Love“
David Bowie, „Let’s Dance“
Elton John, „Crocodile Rock“
Europe, „The Final Countdown“
Everlife, „Real Wild Child“
Foo Fighters, „Breakout“
Good Charlotte, „Girls & Boys“
The Hives, „Tick Tick Boom!“
Iggy Pop, „The Passenger“
Incubus, „Dig“
Jackson 5, „I Want You Back“
Jimi Hendrix, „Fire“
Kaiser Chiefs, „Ruby“
Katrina & The Waves, „Walking on Sunshine“
The Kooks, „Naïve“
KoRn, „Word Up!“
KT Tunstall, „Suddenly I See“
Lostprophets, „Rooftops“
P!NK, „So What“
The Police, „Every Little Thing She Does Is Magic“
The Primitives, „Crash“
Queen, „We Are The Champions“
Queen, „We Will Rock You“
Rascal Flatts, „Life is a Highway“
Ray Parker Jr., „Ghostbusters“
Razorlight, „Stumble and Fall“
Spin Doctors, „Two Princes“
Spinal Tap, „Short & Sweet“
Steve Harly, „Make Me Smile“
Sum 41, „In Too Deep“
Supergrass, „Grace“
Tom Petty, „Free Fallin‘“
T-Rex, „Ride a White Swan“
Vampire Weekend, „A-Punk“
We the Kings, „Check Yes Juliet“
The Zutons, „Valerie“

⛔ Das Lego-Flair fehlt

Mit einer Frage muss sich **Lego Rock Band** zweifelsfrei auseinandersetzen: Was will das Spiel erreichen? Es genügt unserer Meinung nach nicht, Lego-Steinchen anstatt der herkömmlichen **Rock Band**-Noten zu platzieren, mit Plastikfiguren abzurocken und dann einfach **Lego** auf die Verpackung zu schreiben. Denn auch wenn bekannte Superstars wie Freddy Mercury oder Iggy Pop als digitalisierte Lego-Ikonen auf den Bühnen auftauchen, kommt nur selten richtiges Flair auf. Der Gedanke des Klötzchen-Bauens zeigt sich quasi nur beim Einrichten der Wohnung. Auch optisch bietet das Musikspektakel von Traveller’s Tales viel zu wenig fürs Auge: Sowohl Hintergründe als auch Rockstars wirken teilweise stark unscharf, ebenso wie so manche Textur in der Behausung. Vor allem im Vergleich zu den HD-Versionen, auf die wir beim Testen stichprobenartig einen kurzen Blick warfen, ist die Wii-Version hässlich. Diese lieblose Umsetzung hat unser heiß geliebter Nintendo-DVD-Schlucker nicht verdient! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Gitarre, Schlagzeug, Mikrofon (auch **Guitar Hero**-Zubehör verwendbar)
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Warum steht eigentlich Lego drauf?“

Mein Vorurteil › Ist es nicht egal, welche Typen bei einem Musikspiel im Hintergrund abrocken? Ich bin gespannt, wie sich der Lego-Einfluss zeigt.

Ich habe mich beim Zocken immer gefragt, warum das Spiel eigentlich **Lego Rock Band** heißt. Der Titelbestandteil **Rock Band** ist klar: Es geht ums Abrocken mit Plastikgitarre und -schlagzeug! Aber warum eigentlich **Lego**? Abgesehen von der editierbaren Lego-Villa und den lustigen Zwischensequenzen vermisse ich das Flair der Plastikmännchen. Was letztlich im Laufwerk landet, ist ein routiniert gemachtes Musikspiel mit einer guten, aber auch beliebig wirkenden Musikauswahl.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Gute Songauswahl
- ✚ Alle Instrumente verwendbar
- ✚ Die Spezial-Rockshows rocken!
- ✚ Witzige Zwischensequenzen

CONTRA

- ⛔ Figuren und Bühnen unscharf
- ⛔ Einstieg nicht jederzeit möglich
- ⛔ Jegliche Online-Modi fehlen
- ⛔ Es kommt kein Lego-Flair auf.

GRAFIK 6
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	78

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Wii-Wheel, Zapper, Balance Board
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-4
ONLINE-FUNKTIONEN	weltweites Ranking-System

MEINUNG
TOM SAUER

„Wintersportfans, aufgepasst!“

Mein Vorurteil ▸ Sport? Und das auch noch im Winter? Ohne mich!

Obwohl mein Interesse für Wintersport eher gering ist, hat mir **RTL Winter Sports 2010** Spaß gemacht. Die Disziplinen bieten Abwechslung und besonders der Karriere-Modus motiviert. Doch sobald alle Wettbewerbe gewonnen sind, war's das auch schon. Highscore-Jäger und gesellige Spielernaturen werden längere Zeit mit dem Spiel beschäftigt sein. Und auch echte Wintersportfans werden sicherlich ihren Spaß mit diesem Titel haben!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Motivierende Karriere
- ⊕ Herausforderungen
- ⊕ Abwechslungsreiche Disziplinen

CONTRA

- ⊖ Kleinere technische Mängel
- ⊖ Geringe Langzeitmotivation

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	74

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** 49Games | **Hersteller:** RTL Sports | **Termin:** 26. November 2009

RTL WINTER SPORTS 2010

Text | Tom Sauer

Ab auf die Piste!

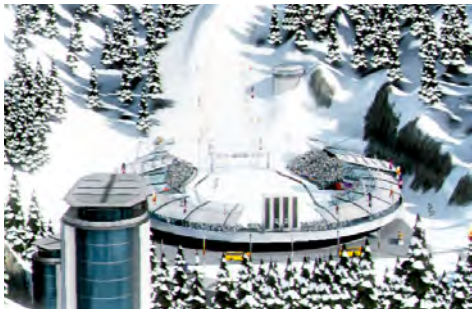
Die kälteste Zeit des Jahres steht vor der Tür. Freut euch darauf, die Skier oder den Schlitten aus dem Schrank zu holen und einem sehr beliebten Zeitvertreib zu frönen: dem Wintersport. Doch um die Faszination der Körperertüchtigung in der Kälte zu erleben, muss man nicht erst frieren. **RTL Winter Sports 2010** eröffnet die neue Wintersport-Saison und bringt sie direkt in euer Wohnzimmer. Ob sich die Teilnahme lohnt oder ob ihr euer Geld doch lieber für den nächsten Winterurlaub sparen solltet, erfahrt ihr in unserem Test.

⊕ Motivierende Karriere

Wer direkt loslegen möchte, darf die acht Disziplinen einzeln spielen und auf Rekordjagd gehen. Dabei bieten die Sportarten viel Abwechslung. So erwarten euch Viererbob, Snowboard Cross, Shorttrack, Biathlon, Ski Alpin Freeride, Ski Alpin Abfahrt, Skifliegen und Eiskunstlauf. Alternativ gibt's noch sieben verschiedene Cups. In den Herausforderungen gilt es, verschiedene Aufgaben zu lösen. So müssen bei der Abfahrt mit dem Snowboard zum Beispiel Goldmünzen innerhalb eines bestimmten Zeitlimits gesammelt werden. Die meiste Motivation bietet der recht umfangreiche Karriere-Modus. Dort nehmt ihr an 16 Wettbewerben teil und versucht euch gegen vier gegnerische Nationalteams durchzusetzen. Im Laufe der Karriere sammelt ihr außerdem Erfahrungspunkte, die ihr in Upgrades oder Wildcards investiert. Wenn alle Wettbewerbe gewonnen und sämtliche Highscores geknackt sind, sorgt der Mehrspieler-Modus noch für Spielspaß auf Dauer. So könnt ihr online oder an einer Konsole im Splitscreen mit bis zu vier Spielern an der Winterolympiade teilnehmen.

⊖ Kleine technische Mängel

Grundsätzlich funktioniert die Steuerung per Wii-FB und Nunchuk recht gut. Oft sind es nur zwei oder drei verschiedene Bewegungen, die zu bestimmten Zeitpunkten ausgeführt werden müssen. Praktisch: Vor jeder Disziplin wird die Steuerung in einem kleinen Tutorial erklärt. Allerdings werden die Lenkbewegungen etwas zu empfindlich ins Spiel übertragen. Eine saubere Abfahrt mit dem Snowboard gelingt nur mit sehr viel Übung. Grafisch macht das Spiel einen soliden Eindruck: Nette Kameraschwenks präsentieren das Wintersportgebiet und während der Wettkämpfe kann man sich an der schicken Winterlandschaft erfreuen. Lediglich plötzlich auftauchende Texturen trüben das sonst gute Gesamtbild. Echte Wintersportfans lassen sich den Spaß durch die kleineren Mängel aber nicht zerstören. ■



Winterlich: Nette Kameraschwenks präsentieren das Wintersportgebiet.

Feuer frei: Im Biathlon wird scharf geschossen – natürlich nur auf Zielscheiben.

Genre: Sport | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: Erhältlich

SHAUN WHITE SNOWBOARDING: WORLD STAGE

Text | Sebastian Stange

Die Pistengaudi geht in die zweite Runde!

Das zweite **Shaun White**-Spiel beginnt mit der Abreise des titelgebenden Snowboard-Helden. Der nimmt nämlich an einer Weltmeisterschaft teil und ihr verfolgt seine Kumpels, die sich dafür erst noch qualifizieren müssen. Eure Aufgabe ist es, unter die Top 5 der Boarder zu kommen. Dabei könnt ihr für jedes Rennen einen von Shauns Kumpels wählen und habt an jedem Wettkampftag die Wahl zwischen mehreren Strecken und Events in acht Ländern. Prinzipiell gibt es Renn- und Trick-Wettbewerbe. Bei Ersteren müsst ihr besonders gute Kurventechniken beherrschen und stets die Ideallinie finden. Bei Trick-Events ist eure Zeit meist egal, dafür müsst ihr aber möglichst viele Sprünge mit tollen Tricks landen oder auf Geländern schlittern. Dabei ist es extrem wichtig, sauber zu landen. Und das macht diese Modi recht frustrierend. Wer unsauber landet, verschenkt sehr viele Punkte. Doof!

⊕ Eingängige Steuerung

Die Steuerung des Spiels ist recht eigenwillig. Ihr neigt die Wii-FB – wahlweise auch mit Wii-MotionPlus-Stecker – zur Seite, um eure Figur zu lenken. Mit der A-Taste geht ihr in die Hocke, dann fahrt ihr schneller, lenkt aber langsam. Die B-Taste bewirkt das Gegenteil. Sprünge löst ihr aus, indem ihr die Wii-FB nach oben stupst. Dann sorgen verschiedene Gesten für Tricks. In der Luft könnt ihr eure Figur per Neigung der Wii-FB ausrichten, was mitunter knifflig ist und zu den angesprochenen Problemen bei der Landung führen kann. Dennoch fühlt sich die Steuerung gut an. Für zusätzliche Abwechslung sorgen Spezialfähigkeiten, die ihr durch Tricks oder Gegenstände auflad et. Zum Beispiel rammt ihr Gegner zur Seite, springt höher oder habt bessere Bodenhaftung. Auch per Balance Board lenkt sich das Spiel erfreulich präzise. Wii Motion Plus bringt allerdings keinen spürbaren Präzisionsgewinn.

⊖ Keine SSX-Konkurrenz!

Die Optik des Titels geht durchweg in Ordnung, sorgt aber nicht gerade für offene Münder. Die Ladezeiten sind kurz, das Spiel läuft herrlich flott und die Effekte sehen gut aus. Einige verwaschene Texturen und die recht linearen Strecken stören uns jedoch. Das hat **SSX Blur** schon vor langer Zeit besser gemacht. Und EAs Snowboard-Game bleibt damit auch der Genre-Primus. **World Stage** ist aber allemal eine unterhaltsame Alternative! ■

Vorsicht, Konkurrenz: Mit so vielen Gegnern kann's auf der Piste stellenweise richtig eng werden.

Volle Geschwindigkeit: Die Steuerung funktioniert sehr gut – egal ob man mit der Wii-FB oder dem Balance Board spielt.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Wii MotionPlus, Balance Board
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2 (4 im Hotseat-Modus)
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„SSX Blur bleibt ungeschlagen!"

Mein Vorurteil ▸ Vielleicht endlich ein würdiger Thronfolger von **Blur**?

Na so was! **SSX Blur** bleibt immer noch ungeschlagen. Es ist einfach noch einen Tick abwechslungsreicher und cleverer als das neue **Shaun White**. Letzteres ist aber beileibe kein schlechtes Spiel! Die Steuerung funktioniert gut, das Geschwindigkeitsgefühl ist prima und das Design der Figuren ist sympathisch. Wer dieses Jahr noch ein tolles Wintersportspiel sucht, wird hier fündig.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Schicke, flotte Optik
- ⊕ Gelungene Steuerung
- ⊕ Fetzige Musikstücke

CONTRA

- ⊖ Trickpunkte-Berechnung frustriert
- ⊖ Viel zu geradlinige Strecken
- ⊖ Umfang könnte größer sein

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	81

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Balance Board, WiiMotion+
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

MEINUNG
TOM SAUER

„Rasenschach einmal anders“

Mein Vorurteil ▸ Tore schießen mit Altair und Sam Fisher? Cool!

Neben den Ubisoft-Stars sind Abwechslung und Langzeitmotivation die größten Pluspunkte. Trotzdem richtet sich dieser Kick mit dem zugänglichen Gameplay und dem bunten Grafikstil an die jüngeren Fußballfans und dürfte den Geschmack der älteren Wii-Spieler verfehlen. Während Erstere sich gerne an dieser Akademie einschreiben dürfen, sollten Letztere lieber zu **Mario Strikers: Charged Football** greifen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Actionreiches Gameplay
- ⊕ Ubisoft-Charaktere
- ⊕ Motivierende Spielerentwicklung

CONTRA

- ⊖ Ungenaues Dribbling
- ⊖ Fehlende Sprachausgabe
- ⊖ Niedriger Schwierigkeitsgrad

GRAFIK	7
SOUND	7
STEUERUNG	8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	71

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Erhältlich

ACADEMY OF CHAMPIONS

Text I Tom Sauer

Werdet Student an Pelés Fußball-Akademie!

Kaum zu glauben: Pelé, die brasilianische Fußballlegende, lädt euch ein, Student an seiner Fußball-Akademie zu werden. In vier Semestern steht er euch auf eurem Weg zum Fußball-Profi mit Rat und Tat zur Seite. Allerdings geht es in **Academy of Champions** auf dem Platz nicht ganz so professionell zu, wie man es von anderen Fußballspielen gewohnt ist: Der Fokus liegt klar auf Spielspaß und Action. Schiedsrichter? Fehlanzeige. Abseits oder Foulspiel? Ebenfalls nicht mit von der Partie. Lediglich ein wichtiger Grundsatz des Rasenschachs ist Ubisofts Titel erhalten geblieben: Das Runde muss ins Eckige!

⊕ Voller Stundenplan

Ein Semester besteht aus 20 Tagen, an denen stets drei verschiedene Veranstaltungen stattfinden. Dabei handelt es sich um Freundschaftsspiele, Trainingseinheiten oder Unterhaltungen mit euren Teamkameraden, die die nüchterne Story vorantreiben. Ab und an stehen auch besondere Events wie Turniere auf dem Plan. Das Training besteht aus sechs verschiedenen Minispielen: Dribbeln, Freistil, Zielübungen, Attackieren, Torwartübungen und Sprinten. Sowohl durch die Trainingseinheiten als auch durch normale Spiele erhaltet ihr Erfahrungspunkte, Münzen und Talentsterne. Während ihr die Münzen gegen nützliche Gegenstände eintauschen könnt, dienen die Erfahrungspunkte dazu, eure Spieler zu verbessern. Durch die Talentsterne lassen sich Spezialfähigkeiten freischalten. Besonders cool: Ubisoft hat einigen seiner Charaktere einen Gastauftritt verschafft. So kickt ihr unter anderem mit Altair, Sam Fisher und Rayman übers Grün.

⊖ Wenig Anspruch

Gespielt wird 5 gegen 5 und fast ohne jegliche Regeln. Durch Tore, erfolgreiches Passspiel oder Grätschen füllt ihr eure Talentleiste auf, durch die ihr dann Spezialfähigkeiten auslösen könnt. Die Steuerung per Wii-FB und Nunchuk geht gut von der Hand. Nur das Dribbling fällt etwas ungenau aus. Auf wilde Fuchteleien mit der Wii-FB wurde fast komplett verzichtet, nur zum Auslösen der Talente muss fleißig geschüttelt werden. Grafisch passt sich **Academy of Champions** durch seinen Comic-Look an das Gameplay für die jüngeren Fußballfans, für die das Spiel gedacht ist, an. ■

Manndeckung: Um einen Zweikampf zu gewinnen, müsst ihr im richtigen Moment die eingeblendeten Tasten drücken.

Zielübungen: Durch die Trainingseinheiten verbessert ihr eure Fähigkeiten und verdient eine Menge Erfahrungspunkte dazu.

Wärt ihr drauf gekommen? Um mit dem Flugdinosaurier ans Fenster zu schweben, müsst ihr erst mit der Angel einen Schalter aktivieren.

Genre: Adventure | **Entwickler:** Independent Arts | **Hersteller:** SevenOne Intermedia | **Termin:** Erhältlich

GALILEO MYSTERY
DIE KRONE DES MIDAS

Text | Christoph Kraus

Erwartet uns hier die Krone des Adventure-Genres?

Für den tollpatschigen Stephan steht der Job als frischgebackener Museumswärter unter keinem guten Stern: Kaum hat der 25-Jährige seinen Posten eingenommen, zerbricht neben ihm ein Dinosaurier-Skelett in seine Einzelteile. Als sich dann auch noch der greise Ex-Wachmann Stanislaw Wochnik weigert, Stephan die Museumsschlüssel auszuhändigen, ist das Chaos perfekt. Vielleicht hätte er doch lieber als N-ZONE-Redakteur anfangen sollen …

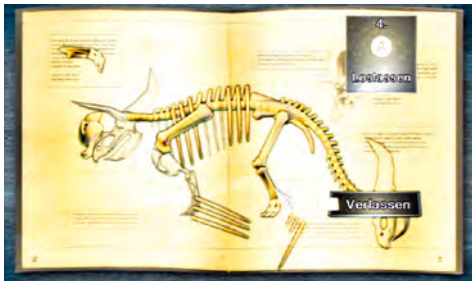
⊕ Intelligente Rätsel

Die westfälischen Entwickler von Independent Arts holten sich für ihr allererstes Wii-Adventure-Projekt eine namhafte Besetzung an Bord: Rätsel- und Spieldesigner, die zuvor bereits an **Ankh** oder **Geheimakte Tunguska** mitarbeiteten, haben für **Die Krone des Midas** viele knackige Aufgaben entworfen, die teilweise schon zu Beginn des Spiels für rauchende Hirnzellen sorgen: Wie verschafft man sich zum Beispiel Zugang zu einem geheimen Raum, der nur durch ein weit oben gelegenes Fenster erreichbar scheint? Des Rätsels Lösung: Wir zersägen auf dem Museumsbalkon eine Palme, sodass eine begehbare Plattform entsteht, kombinieren anschließend einen Dinoknochen mit einem Schildkrötenpanzer und diesen wiederum mit einem Absperrband. Voilà: Eine improvisierte Angel entsteht. Damit betätigen wir einen weit entfernten Schalter, der einen Mechanismus aktiviert, der uns anschließend bequem zum Fenster schleust. Hättet ihr's gewusst? Andere Stelle: Stephan steht in der Toilette und weigert sich, die Groschen aus der Putzfrauenschale zu nehmen … aber möglicherweise kommen wir an die Talerchen ran, indem wir einen aus vielen Einzelteilen neu zusammengesetzten Geldschein gegen das Münzgeld tauschen? Merkt bestimmt niemand.

Die Rätsel des Wii-Adventures sind intelligent, wirken wie aus einem Guss, setzen jedoch hier und da einen Tick zu viel Kombinationstalent voraus – wie das eingangs erwähnte Beispiel demonstriert. Kommt man mal nicht weiter, lässt sich auf Knopfdruck anzeigen, was zu tun ist. Das ist einerseits richtig klasse, hätte aber andererseits auch etwas subtiler gehen können.

Die Krone des Midas ist ein gut gemachtes Adventure mit feiner Synchronisierung (unter anderem mit den deutschen Stimmen von Nicole Kidman oder Tobey Maguire) und besticht durch eine gut vorangetriebene Story. Auch die Grafik entspricht gehobenem Wii-Standard, lediglich so mancher Kamerawinkel hätte etwas übersichtlicher sein können. Freunde guter Rätsel werden mit Sicherheit gut unterhalten … und darauf kommt's letztlich an! ■

Das Museum wirkt durch viele Exponate sehr lebendig. Man beachte den wütend dreinblickenden T-Rex!



Puzzel' mal wieder: Hier müsst ihr die Knochen so zusammensetzen, dass sie zum Dino passen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Die Wii ist die perfekte Heimat der Adventures!"

Mein Vorurteil ▸ Steuere ich hier etwa Aiman Abdallah durchs Studio?

Mit der Wissens-Show **Galileo Mystery** hat **Die Krone des Midas** nur wenig zu tun, aber solange ein spannendes Adventure dabei herauskommt, soll mir das egal sein. Die Entwickler haben namhafte Designer an Bord geholt, deren Handschrift in vielen Spielmomenten erkennbar ist: Rätsel und Geschichte sind gut inszeniert. Nur teils zu abstrakte Aufgaben zehren an meiner Geduld.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Intelligente Rätsel
- ⊕ Klasse Synchro der Hauptfiguren
- ⊕ Story wird gut erzählt
- ⊕ Integrierte Rätselhilfe, …

CONTRA

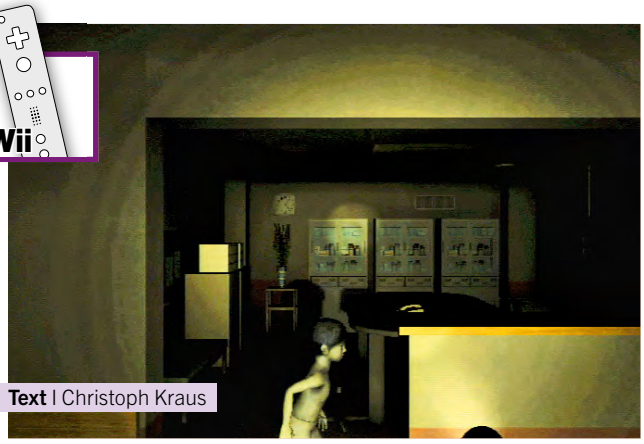
- ⊖ … die aber zu viel verrät
- ⊖ Manche Kamerawinkel ungünstig

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	--



Text | Christoph Kraus

JU-ON: THE GRUDGE

Böser Horrortrip oder nur ein harmloser Kinderwandertag?

Genre: Adventure | **Entwickler:** feelplus | **Hersteller:** Koch Media | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ab 16 Jahren

Der Hauptcharakter von **Ju-On** hat so seine liebe Not mit Batterien: Beim Aufklären mysteriöser Vorkommnisse in leer stehenden Krankenhäusern und kargen Fabrikgebäuden ist die Taschenlampe sein einziger Verbündeter. Doch wenn dem Leuchtgerät der Saft ausgeht, ist auch das Abenteuer vorzeitig vorbei. Um in den labyrinthartigen Levels den Ausgang zu finden, müsst ihr stets den Boden nach Taschenlampen und frischen Batterien absuchen. Das ist auch die einzige Herausforderung, denn die Rätsel beschränken sich auf das Einsammeln von Items. Das Spiel krankt an der viel zu langsamen Laufgeschwindigkeit des Protagonisten und der sehr geringen Spieltiefe. Nette Idee: Spielt man im Team, zaubert die zweite Wii-FB Gruseleffekte auf den Bildschirm, während der erste Spieler ganz normal weiterzockt. ■

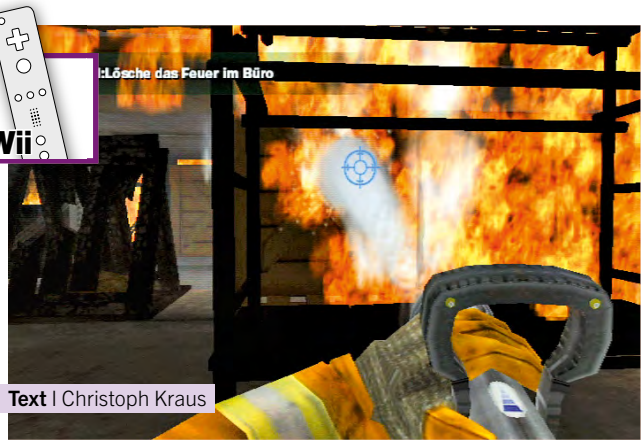
PRO

- Gute Schockeffekte
- Sieht hübsch aus

CONTRA

- Laufen im Schneckentempo
- Spielerisch sehr eintönig

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
63	63



Text | Christoph Kraus

REAL HEROES: FIREFIGHTER

Dieses Spiel bringt den Wii-FB-Lautsprecher ans Limit!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Epicenter Studios | **Hersteller:** Rondomedia | **Termin:** 25. November 2009 | **USK-Freigabe:** Ab 12 Jahren

Bei **Firefighter** merkt man sehr deutlich, dass hier ausnahmsweise kein HD-Spiel auf Biegen und Brechen umgesetzt wurde, sondern dass hinter dem exklusiven Wii-Projekt eine gewisse Liebe zu Nintendos Fuchtelkonsole steckt. Als Feuerwehrmann müsst ihr Gebäude von den Flammen befreien, in Not geratene Zivilisten aus ihrer misslichen Lage retten, Hubschraubern und Sanitätern den Weg freilegen, Gasventile zuschrauben, Türen aufhebeln und, und, und. Für Authentizität sorgen per Wii-Lautsprecher eingestreute Funksprüche der Kollegen: So erfährt man die nächsten Missionsziele und bekommt einen Tritt in den Hintern, wenn das Löschen brennender Gebäude zu lange dauert. In puncto Technik enttäuschen leblose Büroräume. Auch das Gameplay hätte ruhig etwas abwechslungsreicher sein können. ■

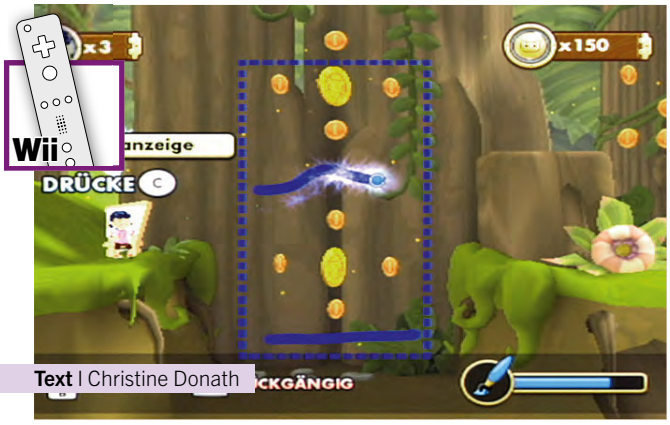
PRO

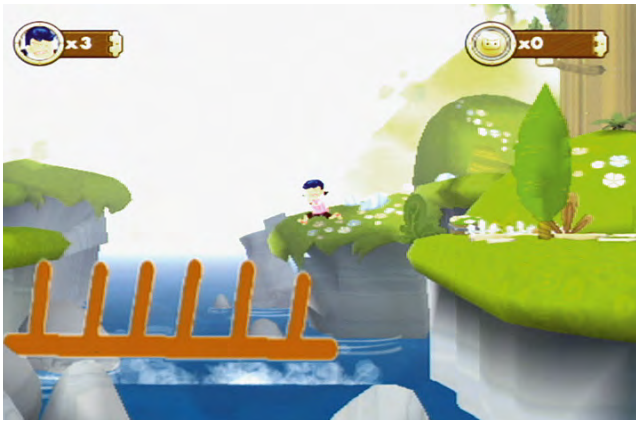
- Starke Ausnutzung der Wii-FB
- Witzige Spielidee

CONTRA

- Abwechslung kommt etwas kurz.
- Gebäude wirken karg.

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	--





Text | Christine Donath

DER MAGISCHE STIFT

Mit diesem Spiel erlebt ihr Kunst einmal anders.

Genre: Action | **Entwickler:** Planet Moon Studios | **Hersteller:** THQ | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ohne Altersbeschränkung

Endlich gibt es den Nachfolger zum beliebten DS-Spiel **Drawn to Life**. **Der magische Stift** erscheint sowohl für die Wii als auch für den DS, jeweils mit unterschiedlicher Storyline. Die Welt der Raposas, fuchsartige Menschen, wird in der Wii-Version von unheimlichen Schattenwesen bedroht und so ist es nun an euch, die Feinde zu vertreiben. Mithilfe der Wii-FB könnt ihr zu Beginn euren Helden zeichnen und zum Leben erwecken. Auch Gegenstände wie Plattformen oder Waffen entwerft ihr. Der Haken an der Sache: Die Wii-Fernbedienung ist im Gegensatz zum DS-Stylus nicht zum Zeichnen geeignet und deshalb entstehen oftmals nur krakelige Linien. Eher ist ein Krampf in der Hand vorprogrammiert, als dass man ein ansehnliches Bild zustande bekommt. Mit der DS-Version habt ihr deutlich mehr Spaß und könnt euch richtig austoben. ■

PRO
- Kreativität wird gefördert.
- Hübsche Umgebungen

CONTRA
- Frustrierender Mal-Modus
- Keine Neuerungen

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
64	62

Text | Tom Sauer

NINJA CAPTAINS

Jetzt treiben sogar Ninja-Katzen ihr Unwesen auf der Wii!

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nordcurrent | **Hersteller:** Nordcurrent | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ohne Altersbeschränkung

In **Ninja Captains** begleitet ihr vier Ninja-Katzen rund um den Globus und versucht, eine überdimensionierte Robotermaus aufzuhalten. Dies tut ihr in Form von 20 Minispielen. Zwischendurch gibt's witzig inszenierte Zwischensequenzen im Zeichentrickstil, die die skurrile Story vorantreiben. Die Minispiele sind alle recht abwechslungsreich und so erwarten euch unter anderem eine Stierjagd, Bergsteigen, Eisangeln und Schlittenrennen. Dabei greift das Spiel in vollem Umfang auf die Möglichkeiten der Wii zurück und so darf die Wii-Fernbedienung geschüttelt, gedreht und geneigt werden, was das Zeug hält – was sich recht spaßig anhört, aber auf Dauer nervig sein kann. Doch zum Glück könnt ihr auch mit bis zu vier Spielern an einer Wii auf Mäusejagd gehen, was den Spaßfaktor etwas anhebt. ■

PRO
- Witzige Story
- Lustige Inszenierung

CONTRA
- Wenig Langzeitmotivation
- Zu viele Schütteleinlagen

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
62	68

Falsche Freunde: Anfangs sympathische Charaktere entpuppen sich das eine oder andere Mal als gesuchte Verbrecher.

Feature: Auch legendäre Pokémon sind wieder mit von der Partie – diesmal sogar in neuen Formen.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** CHUNSOFT; The Pokémon Company | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 20. November 2009

POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ERKUNDUNGSTEAM HIMMEL

Text | Christine Donath

Auf in die nächste Runde!

FAQs

Ist Erkundungsteam Himmel der Nachfolger der früheren Mystery Dungeon-Teile?
Nein. **Erkundungsteam Himmel** stellt eher eine Art Remake der früheren Teile dar. Man spielt noch immer dieselbe Story durch und betritt größtenteils dieselben Orte. Es gibt lediglich einige neue Features, die in das Spiel integriert wurden.

Neue Features?
Zum einen wurden zwei der alten Starter-Pokémon gestrichen und stattdessen fünf neue zur Auswahl gestellt. Zum anderen gibt es neue Läden (z. B. einen Getränkeshop und einen Tauschladen) sowie neue Gebiete. Außerdem werden die Hintergründe wichtiger Nebencharakter näher beleuchtet.

Gibt es neue Pokémon?
Nein. Es werden die 490 Pokémon der Vorgänger enthalten sein, mit denen man auf verschiedene Weise interagieren kann. Lediglich die fünf neuen Starter-Pokémon stellen eine Neuerung dar. Allerdings muss man dafür auch zwei alte, Mauzi und Mampfaxo, aufgeben.

Ist das Spiel multiplayerfähig?
Ja. Über die Wi-Fi-Connection können Gegenstände getauscht werden. Wer mit den Vorgängerversionen tauscht, erlebt angeblich auch eine Überraschung. Zudem ist es möglich, Freunde über die drahtlose Verbindung in Kämpfen zu unterstützen.

Lohnt sich der Kauf?
Das muss jeder für sich entscheiden. Begeisterte Fans sollten sich dieses Remake nicht entgehen lassen, da es die Vorgänger wesentlich erweitert. Wer die früheren Versionen nur aus Spaß an der Freud gespielt hat, sollte aber die Finger von diesem Titel lassen.

Nach einigen Jahren lässt sich definitiv ein Muster in Nintendos Konzept erkennen. So wie es zu **Pokémon Rot** und **Blau** das Remake **Pokémon Gelb** gab, zu **Gold** und **Silber** das Remake **Kristall** und zu **Diamant** und **Perl** das Remake **Platin**, so stellt der neueste Teil der **Pokémon Mystery Dungeon**-Reihe, **Erkundungsteam Himmel**, lediglich eine Neuauflage der beiden Teile **Erkundungsteam Zeit** und **Dunkelheit** dar. Lohnt sich der Kauf dann überhaupt? Hier erfahrt ihr es.

⊕ ⊖ Neue Features, altes Gewand

Zu Beginn steht der altbekannte Persönlichkeitstest an, der entscheidet, welches Pokémon ihr spielen werdet. Allerdings warten hier bereits die ersten Neuerungen, denn zwei Monster, Mauzi und Mampfaxo, wurden gestrichen und stehen nur noch als Partner-Pokémon zur Verfügung. Stattdessen warten fünf neue Pokémon auf ihren Einsatz: Vulpix, Riolu, Sheinux, Evoli und Phanpy. Stellt sich im Test beispielsweise heraus, dass ihr ein besonders hektischer Mensch seid, werdet ihr damit rechnen können, euer Abenteuer als Sheinux zu bestreiten. Die Story selbst ist und bleibt dieselbe. Ihr landet als Mensch im Körper eines Pokémons am Strand und werdet von eurem Partner bewusstlos aufgefunden. Gemeinsam beschließt ihr dann, ein Erkundungsteam zu bilden und zur Knuddeluff-Gilde zu gehen. Hier bekommt ihr Aufträge zugeteilt, in deren Verlauf ihr entweder Mystery Dungeons erkunden oder Verbrecher jagen müsst. Neu ist auch die Jukebox-Funktion, durch die ihr jedes beliebige Musikstück des Spiels anhören könnt, wann ihr wollt. Zusätzlich wurden neue Läden, sogenannte Geheimbasare, eingebaut, in denen ihr besondere Items erwerben, aus einem Dungeon flüchten oder euch heilen lassen könnt. Sogar ein Getränkeshop und ein Tauschladen warten auf euren Besuch. Insgesamt sind es also eher Kleinigkeiten, die den Spielumfang erweitern, aber die Story und das Gameplay unangetastet lassen.

Wie alles begann: In der Knuddeluff-Gilde startet euer Abenteuer. Hier werdet ihr trainiert und erhaltet allerhand Aufträge.

Großes Manko: Über ein Menü müsst ihr euch mitten im Kampf bis zu euren Attacken vortasten. Umständlich!

Pokémon: Eine Geschichte voller sinnloser Remakes?

⛔ Fingerkrampf statt Monsterkampf

Das wohl größte Manko an **Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel** ist die Steuerung. Prinzipiell ist es gut, dass sie am oberen Bildschirmrand stets erklärt wird, doch die Praxis beweist, dass dies nichts nützt. Nicht nur, dass die Rennen-Funktion einem Zeitraffer gleicht, der das gesamte Geschehen vorspult, nein, das funktioniert noch nicht einmal richtig. Ständig knallt ihr gegen Wände oder haltet unvermittelt an und anstatt vor einem zu starken Gegner wegrennen zu können, rast euch dieser im selben Tempo einfach hinterher. Die Kämpfe gestalten sich ebenso verzwickt, da man die Attacken erst mühsam aus einem Menü auswählen muss. Zwar lässt sich ein Angriff auf einer Taste fixieren, aber dadurch wird das Spiel nicht flexibler. Hier wäre eine bequemere Alternative wünschenswert gewesen.

✅ Erweiterte Handlung

Nicht nur der Umfang an Starter-Pokémon und Shops wurde erweitert, sondern auch die Story. So konzentriert sich die Handlung in **Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel**, auch wenn sie sich prinzipiell nicht von den Vorgängern unterscheidet, jetzt stärker auf die Charaktere Reptain, Zwirrfinst oder Knuddeluff, deren Hintergründe genauer beleuchtet werden. Dies geschieht in insgesamt fünf Spezialkapiteln, die nach und nach freigeschaltet werden und in denen ihr besagte Charaktere auch selbst spielen dürft. So erhaltet ihr beispielsweise Einblick in Knuddeluffs Kindheit oder jagt mit Sonnflora den Verbrecher Alpollo. Diese Kapitel sind jederzeit über das Hauptmenü abrufbar, sobald sie erscheinen. Auch legendäre Pokémon sind wieder mit von der Partie. So trefft ihr dieses Mal auch auf Giratinas Ur- und Shaymins Zenitform. Und wem das noch nicht genug ist, der darf sich auch noch auf neue Ereignisse in den Dungeons freuen.

✅⛔ Nichts grundlegend Neues, aber für Fans interessant

Insgesamt bietet **Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel** keine bahnbrechenden Neuerungen und leider macht die zu umständliche Steuerung einen Teil des Spielspaßes zunichte. Eingefleischte Fans sollten sich das Spiel aber dennoch nicht entgehen lassen, da es durch sinnvolle Features erweitert wurde und die Nebencharaktere genauer unter die Lupe nimmt. Alle anderen, die die früheren **Pokémon Mystery Dungeon**-Teile gespielt haben, sollten sich die Anschaffung zweimal überlegen, denn in den Bereichen Story und Gameplay ändert sich nichts. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Tasten/Stylus
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	Item-Tausch

DIE MEINUNG • CHRISTINE DONATH

„Das altbekannte Konzept setzt sich fort."

Mein Vorurteil › Langsam reicht es mit den ständigen Remakes. Sie sind hübsch anzusehen, bieten aber selten etwas Neues.

Ich bin kein eingefleischter Pokémon-Fan und bevorzuge, wenn überhaupt, die klassischen Rollenspiele, mit denen damals auf virtueller Ebene alles angefangen hat, obwohl mich dort schon die ständigen Remakes nicht begeistert haben. **Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel** sticht im Vergleich mit seinen Vorgängern auch nicht sonderlich hervor. Wer allerdings ein begeisterter Fan ist und vor allem wen die Nebencharaktere und deren Geschichte interessieren, der sollte zugreifen.

WERTUNGEN

PRO

- ✅ Hübsche Grafik
- ✅ Pokémon-Feeling
- ✅ Soundtrack
- ✅ Spezialkapitel

CONTRA

- ⛔ Hakelige Steuerung
- ⛔ Nur für Fans

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 4

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	--

Cool gemacht: Die spannende Story wird in stylisher Comic-Optik erzählt.

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY
siehe Seite 06

Genre: Action | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Erhältlich

COP: THE RECRUIT

SOLO HIT N-ZONE

Text | Thomas Eder

Ein Hauch von GTA? Ubisofts Open-World-Action begeistert vor allem durch seine tolle 3D-Optik!

FAQs

Worum geht's?
Ihr schlüpft in die Rolle von Dan Miles, einem ehemaligen Straßenrennfahrer, der dank des Cops Brad eine zweite Chance bei der City Control Division bekommt und fortan auf der Seite des Rechts gegen Raser, Kidnapper, Gangs und Terroristen kämpft. Doch bald gerät Brad in Schwierigkeiten …

Wie viel GTA steckt in COP?
In **COP** seid ihr auf der Seite des Gesetzes, müsst euch also keine Gedanken machen, wenn ihr euch beispielsweise ein Auto „aneignet". Ihr werdet nicht verfolgt und auch Fahndungslevels à la **GTA** gibt es nicht. Ansonsten ähnelt das Gameplay sehr dem eines 3D-**GTA**.

Ist die DS-Hardware nicht überfordert?
Erstaunlicherweise haben die Entwickler es geschafft, dass **COP** richtig schick aussieht und zudem noch flüssig läuft. Der DS stößt an seine Grenzen, wird aber nur in den seltensten Fällen überfordert. Unglaublich, was man aus dem Nintendo-Handheld herauskitzeln kann!

Gibt's Nebenmissionen?
Fotos schießen, Verfolgungsjagden, Schießereien, Straßensperren durchbrechen … Es gibt abseits der eigentlichen Aufträge einiges zu erledigen, doch diese Minijobs bieten leider nicht viel Abwechslung und sind stellenweise etwas ungeschickt in das Spielgeschehen integriert.

Was kann ich alles fahren?
Neben normalen Autos, Sportwagen, Offroad-Gefährten, Lieferwagen, Feuerwehrtrucks und LKWs dürft ihr euch auch noch in Booten auf dem Wasser austoben. Auf Flugzeuge und Motorräder müsst ihr leider verzichten. Dennoch ist die Auswahl an Fahrzeugen und Fahrzeugtypen sehr groß.

Als Ordnungshüter im Dienste einer Spezial-Polizei-Einheit stehen dem ehemaligen Verkehrsrowdy Dan allerhand Missionen in der Spielwelt von New York bevor. Los geht's mit Dans Bekehrung durch den Polizisten Brad, die ihr in Form einer Rückblende selbst spielen dürft. Natürlich entwickelt sich die Handlung dann weiter, bietet aber leider nicht den Humor und die Atmosphäre eines **GTA**. Diesen Vergleich muss **COP** wohl oder übel über sich ergehen lassen, da sich das Spiel beim Gameplay stark an der Rockstar-Serie orientiert. Die Story von **COP** ist spannend und auch an ihrer Inszenierung in stylisher Comic-Optik gibt's fast nichts auszusetzen, außer dass die Zwischensequenzen etwas länger und zahlreicher hätten ausfallen dürfen.

Feuerwehr: Im Story-Modus müsst ihr meist abwechslungsreiche Jobs erledigen.

✪ Umfang

COP hat eine Menge zu bieten: Fahrmissionen, Schießereien, Schleich-Abschnitte, Nebenmissionen und Minispielchen. Die Abschnitte in Fahrzeugen und zu Fuß sind durchaus gelungen und sorgen für ordentlich Abwechslung. In den Vehikeln kutschiert ihr von A nach B, rammt flüchtige Autos, fahrt Rennen oder sammelt an Bord eines Bootes Kisten im Wasser ein. Zu Fuß ballert ihr natürlich viel herum, schleicht euch an Gegnern vorbei und dürft in einer Mission sogar Brände mit einem Feuerlöscher ersticken. Und auch taktische Elemente kommen beim Stürmen von Gebäuden oder Schiffen zum Einsatz, wenn ihr ein SWAT-Team auf verschiedene Kampfbereiche aufteilen oder Straßensperren errichten lassen müsst. Viele der Missionen sind zeitkritisch – vor allem in den Nebenmissionen kommt

es oft auf jede Sekunde an. Abseits der über 60 Hauptmissionen könnt ihr nach Belieben Raser stellen, Gangs bekämpfen oder Fotos von Sehenswürdigkeiten schießen. Der Schwierigkeitsgrad einiger Nebenmissionen ist allerdings übertrieben hoch – besonders die Raserjagd ist wirklich sehr schwer! Die Spielwelt – ein verkleinertes Abbild von New York – ist so groß, dass ihr euch darin sehr lange austoben könnt. Bei der Orientierung hilft euch zum Glück euer PDA „3C“, mit dem ihr außerdem Hilfe anfordern und Codes für Türen knacken könnt. Außerdem liefert euch das kleine Wunderwerkzeug Infos zur Story, Fahrzeugen, Waffen und vielem mehr.

⛔ Details

Je größer das Spiel, desto mehr Fehler können sich einschleichen. Zum Glück halten sich diese bei **COP** in Grenzen, trüben aber stellenweise doch das Spielerlebnis. Beispielsweise in sackschweren Nebenmissionen, in denen ihr einen Raser schnappen müsst: Steht ihr auf der Markierung für den Missionsstart nicht in Fahrtrichtung des Flüchtigen (die man vorher zum Glück durch einen Pfeil angezeigt bekommt), seid ihr chancenlos. Ebenso, wenn ihr mit einem normal motorisierten Gefährt die Verfolgung aufnehmen wollt. Danach geht's nicht einfach im Auto weiter – nein, ihr steht plötzlich zu Fuß da und müsst euch einen neuen fahrbaren Untersatz suchen. Apropos Nebenmissionen: Diese laufen meist auf dieselben Aufgaben hinaus und bieten deutlich weniger Abwechslung als die weitgehend sehr gelungenen Aufträge im Story-Modus. Jobs wie Taxifahrten oder Feuerwehreinsätze in Form von Nebenmissionen wie in **GTA** sind ebenfalls Fehlanzeige. Gleichfalls ungewohnt: Ein Auto, das Dan sich unter den Nagel reißen will, muss sich komplett im Stillstand befinden, sonst kann er nicht einsteigen.

✚ Beeindruckende Optik

In Hinsicht auf die Grafik ist **COP** ein kleines Meisterwerk: Weitgehend flüssige 3D-Optik in einer sehr großflächigen Spielwelt, schicke Effekte zur Darstellung von Tages- und Jahreszeiten, viele zerstörbare Objekte sowie zahlreiche Details in den Häuserschluchten von New York zeigen eindrucksvoll, wozu der DS in der Lage ist. Da kann man getrost über gelegentliche – durch die Kamera bedingte – Clipping-fehler bei den Baller-Abschnitten, Pop-ups in der Ferne beim Bildaufbau und stellenweise etwas eintönige, leere Straßenzüge hinwegsehen! Die Musikstücke passen gut zur Story, doch hört man sie leider zu selten. Wenn ihr einfach nur durch die Gegend cruist, ohne gerade eine Mission zu erledigen, müsst ihr euch mit den ordentlichen Umgebungsgeräuschen und dem mittelprächtigen Klang eurer Vehikel zufrieden geben. Die Steuerung funktioniert in Fahrzeugen und beim normalen Laufen mit Steuerkreuz und Buttons, in den Ballerabschnitten und natürlich beim Bedienen des 3C mit dem Stylus. Dies klappt in der Praxis recht gut, lediglich der häufige Wechsel zwischen Buttons und Touchscreen ist auf Dauer etwas anstrengend. ■

Abenddämmerung: Die Tages- und Jahreszeiteneffekte sehen fantastisch aus.

Zielsicher: Bei den zahlreichen Schießereien kommt stets euer Stylus zum Einsatz.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	– / Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Standard

Gelaufen und gefahren wird mit dem Steuerkreuz, das Touchpad kommt beim PDA und beim Ballern zum Einsatz.

SONDERFUNKTIONEN	

Mikrofon

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	–
MULTI-KARTEN-SPIEL	–
ONLINE-SPIEL	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

*„**COP** hat sich den Hit-Award verdient!“*

Mein Vorurteil › Ein in schöner 3D-Optik verpackter **GTA**-Klon, aber hinsichtlich Gameplay und Atmosphäre kann **COP** dem Vorbild nicht das Wasser reichen.

COP ist in technischer Hinsicht das **GTA**, von dem ich bislang annahm, dass es auf dem DS nicht realisierbar sei. In Hinsicht auf Abwechslung, Story und Atmosphäre kommt es zwar nicht an die Rockstar-Serie ran, bietet dafür aber trotzdem ein prächtiges Spielerlebnis. Getrübt wird das Vergnügen aber auch von einigen Schwächen wie den wenig kreativen Nebenmissionen und deren spielerische Umsetzung. Dies sowie die nicht rundum gelungene akustische Untermalung und der fehlende Mehrspieler-Modus können aber nicht verhindern, dass **COP** sich den Hit-Award verdient hat!

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Große Spielwelt
- ✚ Abwechslungsreiche Missionen
- ✚ Beeindruckende Grafik
- ✚ Steuerung gut gelöst

CONTRA

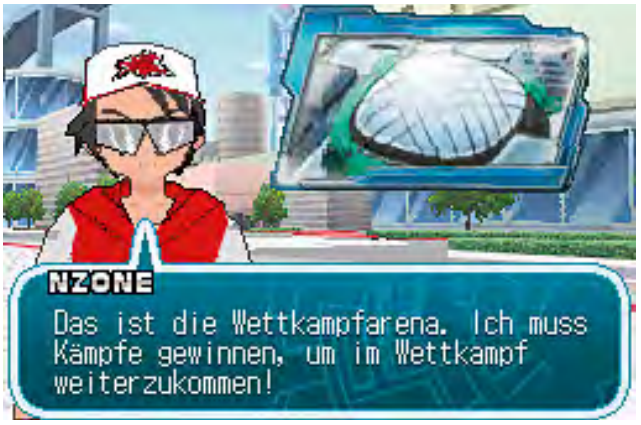
- ⛔ Schwache Nebenmissionen
- ⛔ Kein Mehrspieler-Modus
- ⛔ Altbackene Fahrzeugsounds

GRAFIK 9

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--



Text | Thomas Eder

BAKUGAN: BATTLE BRAWLERS

Konkurrenz für die Pokémon und Yu-Gi-Oh!?

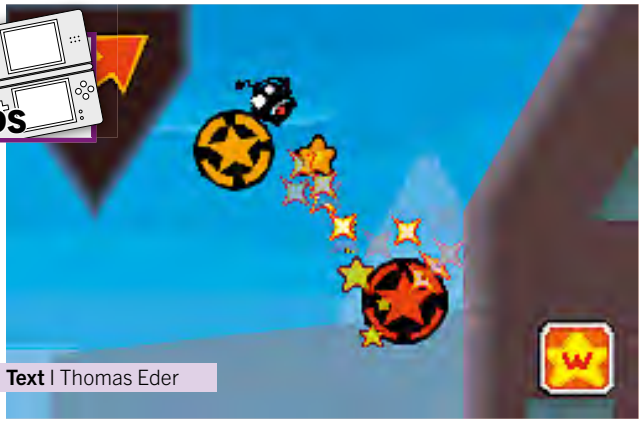
Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Activision | **Hersteller:** Activision | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ab 6 Jahren

Ähnlich wie bei **Yu-Gi-Oh!** und den Pokémon kann man mit Karten auch nonvirtuell gegeneinander antreten – hinzu kommen bei **Bakugan** kleine Plastikkugeln, die eure Monsterchen beherbergen. Im realen Spiel sowie in der DS-Versoftung wirft anfangs jeder Spieler eine Torkarte, gefolgt von seinem Bakugan, in die Runde. Ziel ist es, die Torkarte des Gegners durch erfolgreiche Kämpfe mit dem Bakugan zu erobern, bis man letztendlich drei Torkarten gewonnen hat und somit das Spiel für sich entscheidet. Genauso funktioniert auch das Spiel, das mit seiner Optik im Anime-Stil durchaus den Geschmack jugendlicher Monster-Sammler trifft. Das Gameplay ist okay, wird ältere und anspruchsvolle Spieler aber nicht dauerhaft an den DS fesseln können. Insgesamt empfehlenswert für Fans der Serie, die nicht auf menschliche Mitspieler angewiesen sein möchten, aber keine echte Konkurrenz für Pikachu & Co. ■

PRO
- Nette Anime-Optik
- Toll für Bakugan-Fans
- Guter Mehrspieler-Modus

CONTRA
- Auf Dauer etwas eintönig

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	72



Text | Thomas Eder

WILEY'S WIREWAY: TOTAL VERBOINGT!

Von wegen Schleudertrauma!

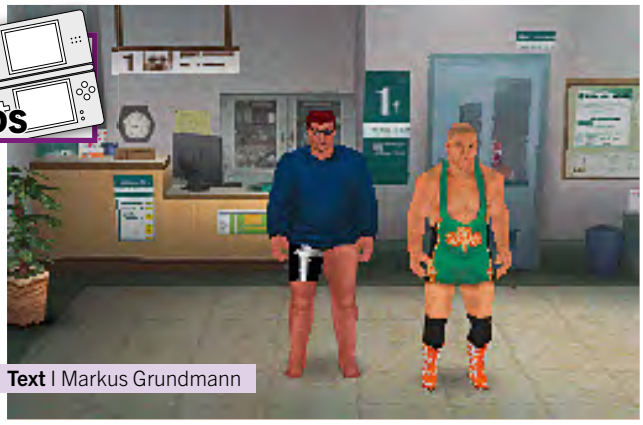
Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ab 6 Jahren

Lasst euch nicht von dem Titel abschrecken: **Wiley's WireWay: Total verboingt!** ist eine kleine Perle für den DS. Darin schlüpft ihr in die Haut von Wiley, einem kleinen Alien, der sich auf der Suche nach der Energiequelle Elan auf die Erde begibt. Dieses Elan findet er in Form von Sternen vor, die er in den Levels sammeln muss. Doch bewegt sich das freakige Wesen nicht normal fort – nein, Wiley wird an zahlreichen elastischen Bändern wie mit einer Steinschleuder durch die Levels geschossen. Klingt nicht unbedingt spektakulär, macht aber eine Menge Spaß, vor allem dank des tollen Gameplays und der stylishen Aufmachung. Mit etwas Übung wirkt das Gameplay wie das eines Flippers, nur dass ihr mehr Kontrollmöglichkeiten über euer Geschoss habt. Kommt Wiley hingegen mit einem Gegner in Kontakt, verliert er wie Segas blauer Igel all seine Sterne und wird dadurch verwundbar. Obendrauf gibt's noch einen guten Mehrspieler-, einen Zeit- sowie einen Taktik-Modus. ■

PRO
- Tolle Spielidee
- Gute Umsetzung
- Mehrspieler-, Strategie- und Zeit-Modus

CONTRA
- Auf Dauer etwas abwechslungsarm

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	77



Text | Markus Grundmann

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2010

Die WWE verabschiedet sich vom Stylus

Genre: Sport | **Entwickler:** TOSE | **Hersteller:** THQ | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ab 12 Jahren

Auch auf dem DS bekommt **WWE Smackdown vs. Raw** eine Neuauflage. Wieder steigen allerhand muskelbepackte Kerle in den Ring, um das, was sie backstage im verbalen Schlagabtausch nicht lösen konnten, mit Clotheslines, Elbow Drops und Headbutts auszutragen. In Bezug auf die Steuerung verlassen sich die Entwickler dabei auf das, was sich schon in der letzten Version des Spiels bewährt hat – so kommen zum Kämpfen ausschließlich die Tasten zum Einsatz. Neben dem unterhaltsamen Story-Modus, bei dem ihr mit einem im umfangreichen Editor eigens erstellten Wrestler eine Karriere in der WWE nachspielt, könnt ihr im Einzelspiel noch zahlreiche Match-Arten wie das Leitermatch oder das TLC-Match ausprobieren oder im Multi-Karten-Spiel gegen einen befreundeten Wrestling-Fan antreten. Das Spiel bleibt also auch längerfristig motivierend, bietet allerdings im Vergleich zum Vorgänger kaum Neuerungen. Fans, die die 2009er-Version nicht ihr Eigen nennen, können zugreifen. ■

PRO
- Nette Grafik
- Viele Match-Arten
- Steuerung über Tasten

CONTRA
- Kaum Neuerungen

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	80

Text | Thomas Eder

FIFA 10

Auch auf dem Kleinen ganz groß!

Genre: Sport | **Entwickler:** Electronic Arts | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ohne Altersbeschränkung

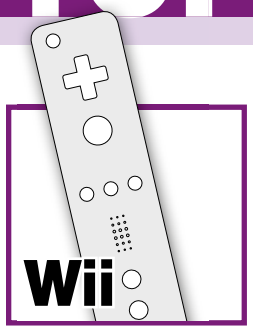
Das DS-**FIFA** bietet keine radikalen Änderungen wie auf der Nintendo-Heimkonsole, dennoch gibt's im Vergleich zur Vorjahresversion einige erwähnenswerte Neuerungen. Dazu zählt viel Feinschliff im Detail: Dank einiger neuer Spielzüge ist das Spieltempo etwas höher, neue taktische Komponenten sorgen für mehr Tiefgang und optisch fallen Kennern der Vorgänger Verbesserungen wie schöner gestaltete Spielergesichter und Animationen auf. Neben dem normalen Spielmodus, in dem ihr zwischen den Spielern hin und her wechseln könnt, bietet **FIFA 10** auch wieder den Be-a-Pro-Modus. Darin schlüpft ihr in die Rolle nur eines Spielers und steuert nur diesen. Im Gegensatz zum klassischen Modus ist es aber eher langweilig, dem Ball hinterherzurennen oder seine Spieler um einen Pass zu bitten. Letztendlich bietet auch die DS-Fassung ein gutes Fußballerlebnis, auch wenn nur Feinschliff im Detail betrieben wurde. DS-Besitzer, die Original-Mannschaften und Lizenzen wollen, kommen trotz des Be-a-Pro-Modus nicht um das Spiel herum! Darüber tröstet außerdem der gelungene Mehrspieler-Modus hinweg! ■

PRO
- Viel Feinschliff
- Mehrspieler-Modus
- Originallizenzen

CONTRA
- Be-a-Pro-Modus

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	85

TOPSPIELE DIE BESTEN DER BESTEN



Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Muramasa: The Demon Blade: Der Geheimtipp sichert sich mit stolzen 86% den Top-Platz unter den Wii-Action-Spielen.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86% Das Action-RPG erobert die Top-Position der Wii-Action-Charts! Einfach genial!
2		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83%
3		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83%
4		**No More Heroes** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 81%
5		**Ghostbusters** Hersteller: Bandai Namco | Spielspaß: 80%

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92% Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii-Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92%
3		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90%
4		**Bully: Die Ehrenrunde** Hersteller: 2k Games | Spielspaß: 86%
5		**Mushroom Men: Der Sporenkrieg** Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 81%

ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85% Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver| Spielspaß: 85%
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83%
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80%
5		**Another Code R** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77%

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94% Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**TMNT Smash-Up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86%
3		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80%
4		**Naruto: Clash of a Ninja Revolution** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 79%
5		**Ready 2 Rumble Revolution** Hersteller: Bandai Namco | Spielspaß: 78%

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95% Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94%
3		**The Conduit** Hersteller: Sega | Spielspaß: 90%
4		**Call of Duty 3** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86%
5		**Dead Space: Extraction** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 85%

GESCHICKLICHKEIT

1		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 87% Mit dieser Minispielesammlung kommt ihr sicher voll auf eure Kosten!
2		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87%
3		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86%
4		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86%
5		**Boom Blox: Smash Party** Hersteller: Electroinc Arts | Spielspaß: 85%

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96% DAS Jump & Run schlechthin sahnte die N-ZONE-Traumwertung von 96% ab!
2		**de Blob** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87%
3		**Lego Indiana Jones: Die legendären Abenteuer** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85%
4		**Wario Land: The Shake Dimension** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83%
5		**Lego Star Wars: Die komplette Saga** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83%

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93% Den Spitzenreiter im Musikgenre gibt's jetzt auch nach langer Verspätung hier zu kaufen!
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93%
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93%
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92%
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91%

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94% Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84%
3		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83%
4		**Need for Speed: Undercover** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 82%
5		**Excite Truck** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 81%

ROLLENSPIEL

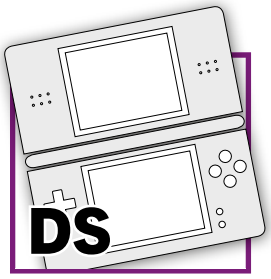
1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88% Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%
3		**Final Fantasy Fables: Chocobo Chronicles** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81%
4		**Pokémon Battle Revolution** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78%
5		**Monster Lab** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 77%

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89% Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86%
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85%

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den ...** Hersteller: Sega Spielspaß: 89% Die Winterspiele von Mario und Sonic erklimmen den Genrethron der Sportspiele!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Sommer. .** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88%
3		**Mario Power Tennis (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%
4		**Pro Evolution Soccer 2009** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87%
5		**FIFA 10** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87%



Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen: Sowohl auf der Wii als auch dem DS ist das Helden-Duo die neue Sport-Referenz!

ACTION

1
GTA: Chinatown Wars
Hersteller: Rockstar Games
Spielspaß: 93%
Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchsten Niveau!

2
Worms 2: Open Warfare
Hersteller: THQ | Spielspaß: 89%

3
Space Invaders Extreme
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86%

4
Ninja Gaiden Dragon Sword
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85%

5
Mega Man ZX
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85%

ACTION-ADVENTURE

1
Zelda: Phantom Hourglass
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88%
Fans kommen um diesen DS-Meilenstein nicht herum!

2
Castlevania: Portrait of Ruin
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88%

3
Castlevania: Order of Ecclesia
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87%

4
Castlevania: Dawn of Sorrow
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87%

5
Pokémon Ranger
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84%

ADVENTURE

1
Anoth. Code: Dopp. Erinnerung
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85%
Herrlich innovativer Adventurespaß, der leider etwas zu schnell vorbei ist.

2
Phoenix Wright: Ace Attorney
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%

3
Hotel Dusk: Room 215
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%

4
Phoenix Wright: Trials and Tribulations
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85%

5
Ace Attorney: Apollo Justice
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84%

BEAT 'EM UP

1
Bleach: Dark Souls
Hersteller: Sega
Spielspaß: 84%
Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!

2
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Hersteller: Bandai Namco | Spielspaß: 74%

3
Naruto: Ninja Destiny
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71%

4
Naruto: Ninja Council
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71%

5
Naruto: Ninja Destiny 2
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70%

EGO-SHOOTER

1
Metroid Prime: Hunters
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95%
Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.

2
Call of Duty: World at War (dt.)
Hersteller: Activision | Spielspaß: 83%

3
Brothers in Arms DS
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83%

4
Call of Duty 4: Modern Warfare
Hersteller: Activision | Spielspaß: 80%

5
Dementium: Die Anstalt
Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 80%

GESCHICKLICHKEIT

1
Bomberman 2
Hersteller: Konami
Spielspaß: 92%
Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!

2
Professor Layton und die Schatulle der Pandora
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

3
Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

4
Tetris DS
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

5
Meteos
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

JUMP & RUN

1
New Super Mario Bros.
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90%
Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!

2
Kirby: Power Paintbrush
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

3
Yoshi's Island DS
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89%

4
Super Mario 64
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%

5
Sonic Rush
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87%

MUSIKSPIEL

1
Guitar Hero On Tour
Hersteller: Activision
Spielspaß: 88%
Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!

2
Guitar Hero On Tour: Decades
Hersteller: Activision | Spielspaß: 88%

3
Guitar Hero: Modern Hits
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87%

4
Rhythm Paradise
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80%

5
Ultimate Band
Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 76%

RENNSPIEL

1
Mario Kart DS
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94%
Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus.

2
Race Driver: GRID
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86%

3
DTM Race Driver 3: Create & Race
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84%

4
Trackmania DS
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83%

5
Need for Speed: ProStreet
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 80%

ROLLENSPIEL

1
Pokémon Platin
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91%
Das neueste **Pokémon** führt die Bestenliste unangefochten an!

2
Pokémon Diamant/Perl
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91%

3
Chrono Trigger
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90%

4
Dragon Quest IX
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90%

5
Mario & Luigi: Abenteuer Bowser
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88%

SIMULATION/STRATEGIE

1
Advance Wars: Dark Conflict
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92%
Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!

2
42 Spieleklassiker
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91%

3
Advance Wars: Dual Strike
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90%

4
Animal Crossing: Wild World
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87%

5
Final Fantasy Tactics A2
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87%

SPORTSPIEL

1
Mario & Sonic bei den ...
Hersteller: Sega
Spielspaß: 88%
Auch auf dem DS sind Mario & Sonic ein unschlagbares Team!

2
New International Track & Field
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87%

3
Mario Slam Basketball
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86%

4
Mario & Sonic bei den Olympischen ...
Hersteller: Sega | Spielspaß: 86%

5
Tony Hawk's American Sk8land
Hersteller: Activision | Spielspaß: 85%

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

SATURN

1 Wii SPORTS RESORT + Wii MOTION PLUS
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 09/09
Spielspaß: 86%
Wii Sports Resort stürmt in diesem Monat an die Spitze der Verkaufscharts.

2	**Wii FIT**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/08 Spielspaß: –
3	**ULTIMATE BAND**	Entwickler: Disney Interactive Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 74%
4	**FIFA 10**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 87%
5	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
6	**EA SPORTS ACTIVE**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 80%
7	**Wii PLAY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 74%
8	**BIG FAMILY GAMES**	Entwickler: Jet Black Games Hersteller: THQ	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 65%
9	**MARIO POWER TENNIS NEW PLAY CONTROL!**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/09 Spielspaß: 87%
10	**YU-GI-OH! 5D'S WHEELIE BREAKERS**	Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 69%

TOP 10 LESER (Wii)

1 SUPER SMASH BROS. BRAWL
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/08
Spielspaß: 94%
Ein absolutes Prügelmeisterwerk von Nintendo!

2	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
3	**METROID PRIME TRILOGY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 95%
4	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 89%
5	**SUPER MARIO GALAXY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%
6	**HARVEST MOON: BAUM DER STILLE**	Entwickler: Marvelous Interactive Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 011/09 Spielspaß: 76%
7	**DE BLOB**	Entwickler: Blue Tongue Hersteller: THQ	Test in: N-ZONE 10/08 Spielspaß: 87%
8	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
9	**Wii SPORTS RESORT**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
10	**FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 88%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/09
Spielspaß: 94%
Marios klassisches 2D-Jump&Run spielte sich auf Anhieb in die Herzen der Redaktion.

2	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 89%
3	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
4	**METROID PRIME TRILOGY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 95%
5	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
6	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
7	**DJ HERO**	Entwickler: FreeStyle Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 88%
8	**RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 86%
9	**SUPER MARIO GALAXY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%
10	**Wii FIT PLUS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%

TOP 10 SATURN (DS)

SATURN

1 PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE ...
Entwickler: Level-5
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/09
Spielspaß: 90%
1-a-Rätselqualität – und das 150 Mal!

2	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%
3	**TONY HAWK'S PROVING GROUND**	Entwickler: Vicarous Visions Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 84%
4	**POKÉMON PLATIN EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 91%
5	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
6	**CATZ**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: – Spielspaß: –
7	**KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: 11/09 Spielspaß: 87%
8	**DIE CHRONIKEN VON NARNIA: PRINZ KASPIAN VON NARNIA**	Entwickler: Traveller's Tales Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 09/08 Spielspaß: 69%
9	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
10	**KAMPF DER GIGANTEN: DRACHEN**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: –

TOP 10 LESER (DS)

1 PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE ...
Entwickler: Level-5
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/09
Spielspaß: 90%
Noch abwechslungsreichere und kniffligere Rätsel!

2	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
3	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
4	**SCRIBBLENAUTS**	Entwickler: 5th Cell Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
5	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
6	**FLIPNOTE STUDIO**	Entwickler: Hatena Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: –
7	**POKÉMON PLATIN-EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 91%
8	**CHRONO TRIGGER**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 04/09 Spielspaß: 90%
9	**GRAND TEHFT AUTO: CHINATOWN WARS**	Entwickler: Rockstar Leeds Hersteller: Rockstar Games	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 93%
10	**METROID PRIME: HUNTERS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/06 Spielspaß: 95%

TOP 10 REDAKTION (DS)

1 NEW SUPER MARIO BROS.
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/06
Spielspaß: 90%
Wer diese Schatulle öffnet, bekommt Spielspaß satt!

2	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
3	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
4	**SCRIBBLENAUTS**	Entwickler: 5th Cell Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
5	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
6	**THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/07 Spielspaß: 11/07%
7	**CHRONO TRIGGER**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 04/09 Spielspaß: 90%
8	**FLIPNOTE STUDIO**	Entwickler: Hatena Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: –
9	**SPACE INVADERS EXTREME 2**	Entwickler: Taito Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 85%
10	**COP: THE RECRUIT**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 85%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Eure Meinung ist gefragt: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Ihr könnt uns natürlich auch schreiben, Infos dazu siehe Seite 15. Danke schön für eure Teilnahme!

PC – PLAYSTATION – XBOX – Wii – DS – FILM – MUSIK & MEHR

Deutschland € 1,50, Österreich € 1,80, Schweiz sfr 3,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 1,80, Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 2,-

games AND MORE

MIT GROSSEM EINKAUFSFÜHRER!
Die 100 besten Spiele!
Beste Unterhaltung garantiert: Party, Sport, Action, Edutainment u. v. m.

Digital Entertainment für alle! **www.cynamite.de** **12/09**

NUR 1,50 €

SEITE 8

DIE SIMS 3: REISEABENTEUER

Die Sims machen Urlaub: Neues Erweiterungspack

SEITE 24

DJ HERO

Guitar Hero war gestern: Die hitverdächtige DJ-Simulation im Test

PACKENDE ACTION – EIN MEISTERWERK! **GRANDIOSE GRAFIK, VIELE NEUERUNGEN**

TEST! Assassin's Creed 2

SEITE 14

SEITE 50

RAMMSTEIN NEUES ALBUM

Hart, aber herzlich? Die Skandal-CD **Liebe ist für alle da**

SEITE 46

2012 JETZT IM KINO

Katastrophe: Zerstörungsorgie **von Roland Emmerich**

Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,50 EURO

www.cynamite.de

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text | Christian Schönlein

ZOMBIES

Art: Virtual Console | **Genre:** Action-Adventure | **Entwickler:** LucasArts | **Plattform:** SNES | **Erstveröffentlichung:** 1993 | **Preis:** jeweils 800 Nintendo Points

Ein Zombie-B-Movie zum Selberspielen.

Cheerleader in Gefahr! Die blonden Hupfdohlen unternehmen nicht einmal einen Fluchtversuch und lassen sich einfach so von den Zombies fressen.

Zombies im Kaufhaus? Eine liebevolle Hommage an einen Kult-Zombie-Film aus den 70ern. Allerdings gibt's hier auch Mutantenameisen.

Wir gehören zu den Leuten, die sich einen Zombie-Film nach dem anderen anschauen, um auf eine mögliche Invasion der Untoten vorbereitet zu sein. Leute, die nicht mit der Rückkehr der Toten rechnen, enden nämlich wie die Zivilisten aus **Zombies**, das in der US-Originalversion noch **Zombies Ate My Neighbors** hieß. Die nichts ahnende Nachbarschaft wird von der untoten Brut verspeist – es sei denn, ihr rettet sie mit Waffen wie Weihwasserpistolen. Aus der Vogelperspektive rennt ihr durch über 50 Levels, die allesamt Hommagen an diverse Horrorfilm-Klassiker sind. Von berühmt-berüchtigten Zombie-und Slasher-Streifen bis hin zu Klassikern wie **Die Mumie** oder **Dracula** wird so ziemlich alles verwurstet. In einem geheimen Level nimmt sich Entwickler LucasArts sogar selber auf die Schippe. Gebt ihr im Hauptmenü den Code BCDF ein, werdet ihr vom Purpur-Tentakel aus dem Adventure-Hit **Day of the Tentacle** angegriffen. Das alles macht **Zombies** zum zeitlosen Klassiker, der auch heute noch richtig viel Laune macht.

WERTUNG 9 VON 10

Text | Christian Schönlein

FINAL FIGHT 2

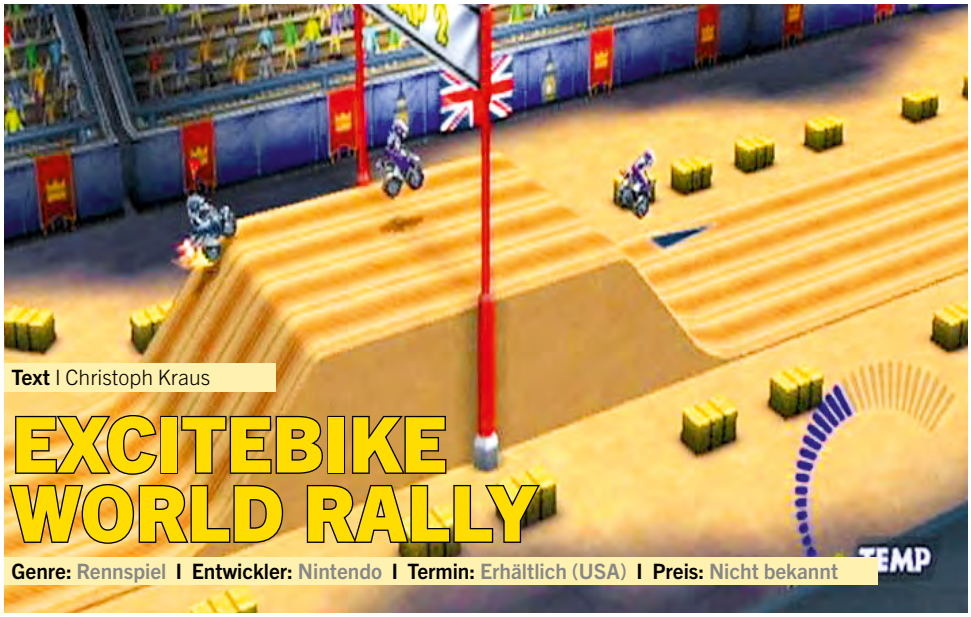
Art: Virtual Console | **Genre:** Beat 'em Up | **Entwickler:** Capcom | **Plattform:** SNES | **Erstveröffentlichung:** 1993 | **Preis:** 800 Nintendo Points

Es gibt wieder auf die Kauleiste – Capcom-Style!

Der Muskelberg links im Bild ist ein Bürgermeister (!), der heikle Angelegenheiten auch mal selber in die Hand nimmt. Die zierliche Maki hilft sicherheitshalber trotzdem mal mit.

Im Kern ist **Final Fight 2** wie **Final Fight 1**, das wiederum ein klassischer Vertreter des Sidescrolling-Beat-'em-Ups ist. Ihr lauft von links nach rechts und verprügelt dabei alles, was euch vor die Faust läuft. Das Kampfsystem ist sehr simpel, mehr als ein paar Schlagkombinationen und Würfe braucht es nicht, um für Chaos in den Reihen der Gegner zu sorgen. **Final Fight 2** hat aber einen entscheidenden Vorteil gegenüber dem eigenen Vorgänger: Es gibt einen Zwei-Spieler-Modus. Super, denn der macht sehr viel mehr Spaß als das Solo-Spiel. Habt ihr also einen Kumpel parat, dann lohnt sich der Download. Ein paar vergnügliche Stunden sind zu zweit auf jeden Fall drin. Trotz der herrlich trashigen Story und der wirklich schönen, großen Sprites kann **Final Fight 2** aber auf Dauer nicht mit Klassikern wie **Streets of Rage** oder **Golden Axe** mithalten.

WERTUNG 6 VON 10



Text I Christoph Kraus

EXCITEBIKE WORLD RALLY

Genre: Rennspiel I **Entwickler:** Nintendo I **Termin:** Erhältlich (USA) I **Preis:** Nicht bekannt

Heute brechen wir eine Lanze für einen der am meisten in Vergessenheit geratenen NES-Klassiker: **Excitebike**. Das Motocross-Rennspiel erschien zwar zu einer Zeit, in der Grafik lediglich Mittel zum Zweck war, aber das spielte keine Rolle, denn seine große Stärke lag woanders: beim Strecken-Editor! Wohlgemerkt schon im Jahr 1984!

Nintendo serviert uns jetzt zum 25-jährigen Geburtstag der Kult-Flitzerei eine Neuauflage für WiiWare. Die sieht zwar immer noch genauso altmodisch aus wie das Original, hat aber dadurch auch ihren Charme bewahrt: Flüssige Rennen in 60 Bildern pro Sekunde, ein erweiterter Pistenbaukasten, online austauschbare Strecken, verschiedene Kamerawinkel und Rennen via Wi-Fi Connection (entweder gegen zufällig ermittelte Gegner oder durch die Eingabe von Freundescodes) gehen für ein solches Remake in Ordnung. Gesteuert wird entweder traditionell mit quer gehaltener Fernbedienung oder mittels Bewegungserkennung, bei der die Wii-FB eine Motorrad-Lenkstange simuliert. Durchdacht: Wer sich mit seinen Freunden in puncto Rekorde misst, sieht auf den ersten Blick, mit welcher Steuerungsvariante der Highscore aufgestellt wurde. Die Rennen sind weiterhin in vier Areale untergliedert: Japan, London, Mexiko und USA. **Excitebike World Rally** ist seit wenigen Tagen in den USA verfügbar, stieß dort auf eine recht gute Resonanz und dürfte alsbald auch im einheimischen Wii-Shop-Kanal zu finden sein.

Diese Perspektive werdet ihr nicht oft sehen. Das Spiel wird aus der Seitenansicht gespielt.

EINDRUCK 8 VON 10

NINTENDO-KANAL-MAGAZIN

Hier kommt die Nachrichtensendung des Wii-Kanals!

Wir wussten vorher zwar nicht, wer Ariane Alter ist, aber Nintendos Pressemitteilung klärte uns darüber auf: Die 23-jährige Moderatorin begann ihre Karriere bei diversen MTV-Musikshows und präsentiert jetzt die Highlights für Wii, DS, WiiWare und DSiWare im **Nintendo-Kanal-Magazin**. In der ersten Folge, die 8 Minuten und 13 Sekunden lang ist, plappert sie munter über **Wii Fit Plus**, **Rabbids Go Home**, **Silent Hill: Shattered Memories** und erklärt das Prinzip der Wii-Verbindungshelfer. Wir haben uns die Folge angesehen und finden: Guter Einstand! Die Show wird locker moderiert, behandelt interessante Spiele und ist auch in puncto Informationsgehalt gut. Mehr davon!

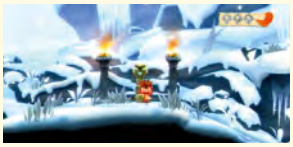
KURZ ERINNERT

VERBINDUNGS-HELFER-PROGRAMM

Wir haben in unserem Forum alles versucht, aber selbst als alle Community-Mitglieder zusammenhalfen, schien das Ziel trotzdem noch in so weiter Ferne: Nintendos Belohnungsprogramm, bei dem ihr kostenlosen Zugriff auf alle Virtual-Console-Spiele von Nintendo bekommt, wenn ihr 20 Leuten helft, ihre Wii mit dem Internet zu verbinden, ist eine einzige Farce. Selbst zehn Leuten zur Wi-Fi Connection zu verhelfen (was mit kostenlosen NES-Spielen belohnt würde) scheint aussichtslos: So viele Bekannte, die auch noch eine Wii besitzen, hat kaum jemand. Und die Wahrscheinlichkeit, dass konsolenbewanderte Zocker noch offline sind, tendiert gen null. Wenigstens bekommt man 500 Punkte pro erfolgreicher Verbindung gutgeschrieben! ck

Art: Bonus-Aktion I Termin: Ab sofort
Belohnung: Alle VC-Spiele kostenlos
WERTUNG 5 VON 10

LOSTWINDS: WINTER OF THE ...



... Melodias. Dieses Spiel passt so richtig zum winterlichen Flair! In einem Ort, der ironischerweise Sommerfall heißt, ist der ewige Winter eingekehrt. Es liegt nun an euch, in die Rolle des kleinen Toku zu schlüpfen und der Sache auf den Grund gehen. Dabei hat sich im Vergleich zum ersten Teil aus technischer Sicht kaum etwas geändert. Als Neuling braucht ihr eine Weile, um euch an die Steuerung zu gewöhnen. Beispielsweise springt ihr, indem ihr mittels Pointer-Funktion der Wii-FB eine Linie durch eure Spielfigur zieht. Um Schneebälle zu formen, zeichnet ihr einen Kreis – das erfordert eine ruhige Hand! Habt ihr die Steuerung aber drauf, erwartet euch ein sehr gutes Spiel voller Sprungeinlagen, Schalterrätsel und Schneeballschlachten, das perfekt in die Vorweihnachtszeit passt. sg

Art: WiiWare I Genre: Geschicklichkeit
Termin: Erhältlich
Preis: 1000 Nintendo Points
WERTUNG 9 VON 10

Der Schein trügt: Trotz langer Energieleiste sind die Endbosse rasch zu bezwingen.

Royal Rumble: An diesem Modus hat man sich irgendwann sattgespielt.

Genre: Action | **Entwickler:** Ambrella | **Hersteller:** Nintendo | **Preis:** 1.500 Nintendo Points | **Termin:** Erhältlich (Japan)

POKÉMON RUMBLE

IMPORT-TEST JAPAN Wii

Text | Christoph Kraus

Es kracht in der Poké-Arena, aber gewaltig! Und wer ist mittendrin? Die N-ZONE!

FAQs

Pokémon Rumble? Nie gehört! Welche Art von Spiel ist das?
Einige von euch kennen **Pokémon Rumble** möglicherweise noch unter dem früheren Arbeitstitel **Pokémon Scramble**. Nintendo hat das WiiWare-Prügelspiel jetzt auch für Europa und die USA angekündigt, aber bislang keinen konkreten Veröffentlichungstermin genannt. Als eines von 150 Pokémon der ersten und vierten Generation lauft ihr durch die Levels und bekämpft gegnerische Monsterhorden mit zwei euch zur Verfügung stehenden Attacken. Wer ausdauernd spielt, schaltet im Verlauf des Abenteuers immer neue Monster frei.

Das klingt auf Dauer aber recht langweilig. Stimmt's?
Abwechslung ist nicht die große Stärke von **Pokémon Rumble**, das ist richtig. Zwar haben die Entwickler den sogenannten Royal Rumble integriert, in dem ihr euch in einer Arena gegen die Angriffe fremder Pokémon verteidigt – aber auch daran hat man sich irgendwann sattgespielt. Letztlich profitiert die WiiWare-Keilerei von der niedrigen Einstiegshürde: Selbst wer normalerweise kein Pokémon-Spieler ist, will bei **Rumble** rasch einsteigen. Denn im Kern erinnert es mehr an Hack&Slay-Spiele wie **Gauntlet**, nicht an ein gewöhnliches **Pokémon**-Spiel.

Die Pokémon auf den Bildern sind doch uralt, oder?
Korrekt, jedenfalls teilweise! Auch wir wunderten uns beim ersten Anspielen, dass hauptsächlich Monster aus den ersten Editionen auftauchten. Daneben gibt es aber noch weitere Pokémon aus der vierten Generation, also den **Diamant-**, **Perl-** und **Platin**-Editionen. Wir meinen: Mit dieser Entscheidung hält sich Nintendo möglicherweise einen zweiten Teil mit den Pokémon aus den **Gold-**, **Silber-**, **Kristall-**, **Rubin-**, **Saphir-** und **Smaragd**-Editionen offen. Außerdem ist **Rumble** mit 150 sammelbaren Monstern ein verhältnismäßig komplexes Download-Spiel!

Aha. Und wie steuert man Pokémon Rumble?
Anders als bei **Pokémon Mystery Dungeon** (ebenfalls für WiiWare) gibt es bei **Pokémon Rumble** nur eine fest vorgeschriebene Steuerung. Ihr haltet die Wii-Fernbedienung quer und steuert euer jeweils aktives Monster mit dem Digikreuz. Angegriffen wird mit den 1- und 2-Tasten. Spielt man zu zweit, kann ein Spieler auch mit dem Nunchuk zocken. Die Steuerung ist somit zwar denkbar minimalistisch, aber der Aspekt der einfachen Zugänglichkeit war den Entwicklern offenbar wichtig, denn auch im weiteren Spielverlauf gibt es keine zusätzlichen Kniffe.

Von welchem Entwickler stammt das Spiel eigentlich?
Die Programmierung der WiiWare-Prügelei hat Ambrella übernommen. Das Entwicklerstudio ist uns schon seit der Nintendo-64-Ära bekannt – seinerzeit entwarf es das per Mikrofon spielbare Kinder-Adventure **Hey You, Pikachu!**. Weitere Projekte waren **Pokémon Channel** (GameCube), **Pokémon Dash** (DS) und **My Pokémon Ranch** (WiiWare). Die Liste der veröffentlichten Titel zeigt, dass Ambrella weit davon entfernt ist, ein großer **Pokémon**-Entwickler zu sein. **Rumble** ist immerhin das bislang beste **Pokémon**-Spiel aus dem Hause Ambrella.

Es gab einmal eine Zeit, da war das Pokémon-Universum noch nicht mit 493 Monstern überbevölkert. Komplexe Kampf-Animationen vor farbiger Kulisse waren genauso Zukunftsmusik wie die neuzeitlichen Erfindungen PokéCom und Pokétch. Ebenso kannte noch niemand die Professoren Birk, Lind und Eibe. Warum erzählen wir euch das? Ganz einfach: Das neueste WiiWare-Abenteuer legt den Rückwärtsgang ein und erteilt euch eine gehörige Lektion in Sachen Pokémon-Historie.

⊕ Steuerung einfach, aber gut

Denn anders als bei den letzten Abenteuern gewohnt, sind im neuesten **Pokémon Rumble** nicht alle Pokémon enthalten. Stattdessen haben die Entwickler von Ambrella fast willkürlich 150 Monster aus der **Roten, Blauen, Gelben, Perl-, Diamant-** und **Platin**-Edition ausgewählt. Schwerpunkt bilden aber ganz klar die allerersten Pokémon. Warum es ausgerechnet eine Mischung aus zwei Pokémon-Generationen sein musste und nicht – wie es logischer gewesen wäre – die Monster nach ihrer Anordnung im Pokédex genommen wurden, entzieht sich unserem Verständnis. Aber dieser Aspekt ist gar nicht so sehr entscheidend, wie die ersten Spielminuten zeigen: Wir befinden uns in einem schlauchartigen Areal, steuern unser Pokémon mit dem Digikreuz durch den Level und wehren uns mit den 1- und 2-Tasten gegen die pausenlos anrückenden Pokémon-Horden. Drei Minuten später stehen wir dem gigantischen Tauboss gegenüber und machen das Flattervieh unschädlich, indem wir ihm geschickt ausweichen und im richtigen Moment drauflosschlagen. Nach acht Hieben haben wir es geschafft: Tauboss liegt auf dem Boden und spuckt tonnenweise Münzen aus, die unserem Highscore hinzugefügt werden. Auch alle bis dahin in diesem Abschnitt gesammelten Pokémon-Statuen werden nach dem Ende der Spielrunde auf dem Konto gutgeschrieben und verwandeln sich in spielbare Monster. Allzu viel gibt es zum Gameplay nicht zu sagen: 150 Monster, maximal zwei Attacken gleichzeitig, das war's auch schon in groben Zügen. Die entsprechend simple Steuerung tut

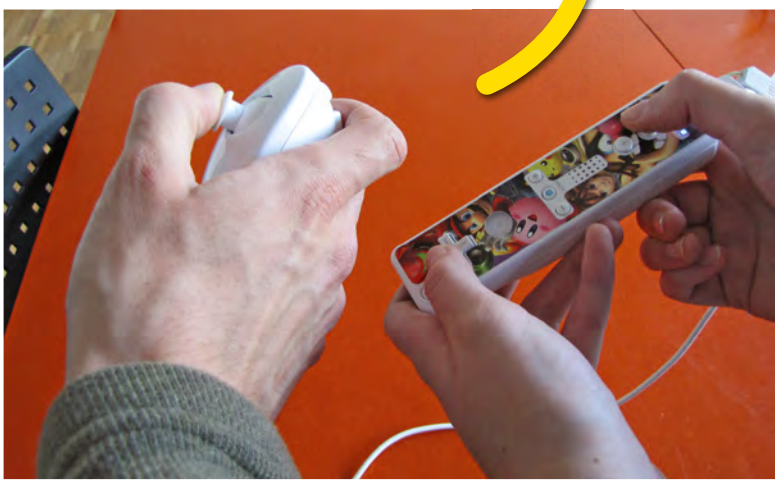
dem Spielerlebnis gut und macht **Pokémon Rumble** zu einem extrem einsteigerfreundlichen Spiel. Das Gameplay erinnert uns ein bisschen an **Final Fantasy Crystal Chronicles** oder – wer schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, kennt es – an den NES-Höhlenstreifzug **Gauntlet**. Und dieser Vergleich ist absolut positiv gemeint!

⊕ Zu viert unschlagbar

Seine Stärke spielt **Pokémon Rumble** aus, wenn zwei, drei oder vier Spieler gemeinsam an einer Wii spielen. Wer nicht genügend Fernbedienungen auf Lager hat, kann sogar Nunchuks anschließen – ein Spieler zockt dann wie gewohnt mit der quer gehaltenen Wii-FB, der andere steuert mit dem Analogstick und den Z- und C-Tasten. Diese kreative, in der Praxis gut zu handhabende Kontrollvariante verdient ein Extralob. Auch der Royal Rumble, in dem man nicht nur gegen Gegnerhorden, sondern auch gegen die tickende Uhr antritt, offenbart im Gegeneinander-Spiel enorme Spaßqualitäten.

⊖ Alle Levels ähnlich aufgebaut

Aufgrund des für ein Download-Spiel großen Umfangs und des hohen Gaudi-Faktors, sobald sich mehrere Leute vor ihrer Wii versammeln, durchbricht **Pokémon Rumble** die 80er-Marke in puncto Mehrspielerwertung. Dass es nicht zu einem Hitstempel reicht, liegt nicht etwa an der eher lauen Technik, sondern hauptsächlich an mangelnder Abwechslung. Denn so witzig die Action-Keilerei auch sein mag: Irgendwann habt ihr alle Levels gesehen, sämtliche Pokémon gesammelt und jegliche Geheimnisse erkundet. Immerhin verlängert Nintendo den Spielspaß, indem immer wieder neue Codes veröffentlicht werden, die neue Pokémon freischalten. In Japan waren die Aktivierungs-Ziffern zum Beispiel in Fachmagazinen abgedruckt oder wurden in der sonntäglichen Pokémon-TV-Show eingeblendet. Ihr könnt euch sicher sein: Sobald es **Pokémon Rumble** bei uns gibt, lest ihr die passenden Codes auch in der N-ZONE. Dass sich das Herunterladen des ersten Hack&Slay-Abenteuers in der Geschichte der Taschenmonster lohnt, steht also außer Zweifel … nicht nur, weil die Inszenierung der „Aquaknarre“ noch nie so schön war!



Doppelt spielt besser: Kein Scherz, auf diese seltsame Weise können zwei Leute gleichzeitig spielen!

INFOS ZUM SPIEL

Wii Ware

DATEN

PREIS	1.500 Nintendo Points
SPRACHBARRIERE	Niedrig
SPRACHE/TEXT	–/Japanisch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-Fernbedienung (im Querformat), Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Hack & Slay mit den Pokémon – her damit!““

Mein Vorurteil › Ich habe keine Ahnung, was da auf mich zukommt. Ich weiß nur eines: Dieses 1.500 Nintendo Points teure Spiel sieht extrem bunt aus!

Hinter der Fassade des schrillen Pokémon-Abklatsches steckt das vielleicht spaßigste Serien-Spin-off der letzten zehn Jahre. Denn die vergangenen Pokémon-Ableger wirkten zumeist recht uninspiriert und machten mich noch weniger an als Pauline aus dem ersten **Donkey Kong**-Spiel. Bei **Rumble** dagegen ist der Name Programm: Statt feinsinniger Rundenstrategie stehen ruppige Kämpfe ohne viel Drumherum im Vordergrund. Und die simple, aber gut gemachte Keilerei zahlt sich bei der Spielspaßwertung definitiv aus: Jeder kann sofort loslegen, Training ist nicht notwendig. Dass es 150 Monster gibt und der Royal Rumble als lustiger Zusatzmodus integriert ist, macht die Kaufentscheidung für mich umso leichter.

DIE MEINUNG • SANDRA FRIEDRICHS

„Das ist doch alles viel zu leicht!““

Mein Vorurteil › Ein Prügelspiel im Pokémon-Universum? Das kann nicht funktionieren. Noch dazu ist es von den Machern des miesen **Pokémon Dash**!

Ich habe nichts gegen stupide Actionspiele, doch bei diesem Spiel stoße ich an meine Grenzen. Die Kämpfe sind zu wild animiert, ich sehe durch die vielen Lichteffekte kaum mein eigenes Pokémon. Außerdem sind die Gegner viel zu einfach und alleine besiegt ihr die meisten Feinde in einem Zug. Noch leichter wird es, wenn ihr mit Freunden gemeinsam spielt. Wo bleibt da die Herausforderung?

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Zu viert unschlagbar
- ⊕ Motivierender Royal Rumble
- ⊕ Steuerung einfach, aber gut
- ⊕ Controller-Teilen ist möglich
- ⊕ Pokémon via Code freischaltbar

CONTRA

- ⊖ Alle Levels ähnlich aufgebaut
- ⊖ Mitunter zu hektisch
- ⊖ Nicht alle Pokémon enthalten

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	80

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text I Matti Sandqvist

DRAGON QUEST WARS

Genre: Strategie I **Entwickler:** Intelligent Systems I
Termin: Erhältlich I **Preis:** 500 Nintendo Points

Spielt Schach mit Schleim-Wesen!

Seit über 20 Jahren existiert die äußerst erfolgreiche **Dragon Quest**-Reihe. Wer auf japanische Rollenspiele steht, kommt an dieser Serie kaum vorbei. Jetzt ist **Dragon Quest Wars** im Nintendo-DSi-Shop für satte 800 Punkte erhältlich. Beim Spiel handelt es sich um eine Art Schach mit den bekannten Monstern aus der Rollenspiel-Reihe. Ihr steuert mittels des Stylus eure bis zu vier Einheiten auf einem Feld von fünf mal fünf Quadraten. In jeder Runde muss sich jede Einheit zuerst optional bewegen und dann zwingend einen Angriff ausführen, blocken oder eine befreundete Einheit heilen. Es existieren sechs verschiedene Einheiten mit jeweils drei unterschiedlichen Aktionen, die mehr zur Unterstützung anderer ausgelegt oder auch wahre Offensiv-Hämmer sind. Obwohl das Ganze anfangs recht solide wirkt, ist **Dragon Quest Wars** sehr süchtig machend. Immer wieder seid ihr versucht, eine Stufe weiterzukommen, eine andere Taktik anzuwenden oder andere Einheitenkombinationen auszuprobieren. Abgesehen von den Monstern kommt die **Dragon Quest**-Welt leider wenig zur Geltung. Wegen des recht einfachen Spielprinzips ist das Spiel selbstverständlich kein Vollpreistitel, aber durchaus für eine Ablenkung zwischendurch gut.

WERTUNG 7 VON 10

Erst laufen, dann kämpfen: Nachdem ihr eure Einheiten bewegt und die Angriffskarten ausgewählt habt, startet der Kampf.

Text I Christoph Kraus

GEHIRN-JOGGING: WORTSPIELE

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Nintendo I **Termin:** Erhältlich I **Preis:** 800 Nintendo Points

So sehen gute DSi-Programme aus! So und nicht anders.

Auch wenn vermutlich niemand mehr laut hurra schreit, wenn ein neues Kawashima-Spiel erscheint, ist dieser DSi-Ableger unbedingt erwähnenswert. Denn das Zwischendurch-**Gehirn-Jogging** setzt volle Breitseite auf die Funktionen des Geräts: Die Pantomime-Rätsel fordern euch auf, Grimassen zu ziehen und diese mittels Schnappschuss festzuhalten. Andere Übungen verlangen Zeichenkünste und vergleichen eure Kritzeleien mit denen eurer Freunde. Und in wiederum anderen geht es ums Vorlesen von Texten, wobei das Mikro eingesetzt wird. Manche Rätsel sind zwar schon von den DS-Vorgängern bekannt, aber dieser handwerklich saubere Download lohnt sich dennoch!

WERTUNG 8 VON 10

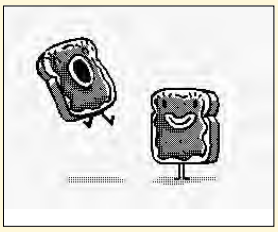
Schon allein das Bazillenjagd-Minispiel rechtfertigt das Herunterladen.

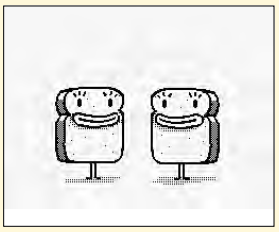
Klingt wie ein Roman, ist aber eine Denkaufgabe im neuen DSi-Kawashima.

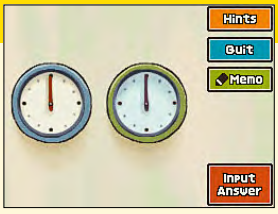
WAS TUT SICH SONST?

Wer mit seinem DS nur offline zockt, verpasst so einiges!

Wir sind immer wieder erstaunt, welche genialen Ideen auf dem DS umgesetzt werden, obwohl vermutlich nur die wenigsten Spieler Kenntnis davon nehmen. Einerseits veröffentlichen die Macher der **Wallace & Gromit**-Cartoons seit Oktober in regelmäßigen Abständen lustige Videos im Flipnote-Hatena-Kanal, die man sich kostenlos herunterladen kann (unten: die „Sandwich-Twins"). Andererseits wird auch **Professor Layton und die Schatulle der Pandora** heftig beworben, und zwar in Form wöchentlicher Zusatzrätsel, sofern man sich mit der Wi-Fi Connection verbindet. Eine Kostprobe geben wir euch rechts:







Die beiden Uhren auf dem Foto zeigen beide exakt die Mittagszeit an. Eine Stunde später zeigt eine Uhr 13:01 und die andere 12.59 Uhr. Mit anderen Worten: Eine Uhr ist zu langsam, die andere zu schnell. Wenn die Zeitmessung mittags beginnt und sich die Uhren gleich zu langsam und zu schnell bewegen, wie viele Stunden wird es dauern, bis sie wieder dieselbe Uhrzeit anzeigen? Die Lösung steht kopfüber auf dieser Seite.

Text I Christoph Kraus

JETZT REICHT'S!

Stellvertretend für den DSiWare-Ramsch zwei Programme, die so lustig wie ein Hexenschuss sind: **Mario-** und **Foto-Uhr**.

Der DSi-Shop-Kanal ist normalerweise eine großartige Spielwiese mit einer Vielzahl hochwertiger Software – wenn man von gelegentlichen Spielspaß-Ausrutschern absieht. Aber von Zeit zu Zeit werden Programme angeboten, deren Sinn und Nutzen sich für uns nicht erschließen. Neueste Kostprobe: Die Applikation **Foto-Uhr**, die nichts anderes tut, als die Uhrzeit vor beliebigen Bildern (die ihr mit der DSi-Kamera schießt) anzuzeigen – entweder digital oder analog. Ach ja: Eine Weckfunktion gibt's auch noch. Aber sind diese Grundfunktionen nicht schon ab Werk auf dem DSi fest installiert? Braucht kein Mensch. Auch die **MySims**-Kamera ist so sinnvoll wie ein Schweinhaxen-Bankett bei der Vorstandssitzung des Vegetarier-Vereins. Der einzige Vorteil der Software besteht darin, die **Sim**-Figuren in eigene Fotos zu montieren – ähnlich wie bei der Game Boy Camera vor zehn Jahren. Noch belangloser sind die Taschenrechner und Uhren im Design von **Animal Crossing** und **Super Mario Bros.** Finger weg von diesem Trödel, auch wenn er nur zwei Euro kostet!

Lösung des Layton-Rätsels: 360 Stunden

KURZ ERINNERT

KAMPF DER GIGANTEN: DRACHEN

Dieses Spiel kommt uns irgendwie bekannt vor … Ach ja, richtig, schon im vergangenen Jahr trugen die Dinosaurier den **Kampf der Giganten** aus und auch die Drachen aus der Serie prügeln sich seit einiger Zeit auf dem DS. Die Bronze-Edition, die jetzt im DSi-Shop-Kanal angeboten wird, ist quasi eine Light-Variante zum Herunterladen und enthält nur 10 Levels – man könnte also auch „Demo" dazu sagen. Für acht Euro bekommt man aber zweifelsfrei fette Action für zwischendurch geboten: Auf dem Touchscreen ist immer was los – so besiegt man nacheinander alle Drachen oder prügelt sich mit Freunden. Das Genre wird zwar nicht revolutioniert, aber von einem Flop kann man auch nicht sprechen. Gutes DSi-Mittelmaß! ck

Termin: Erhältlich I **Preis:** 800 Nintendo Points

WERTUNG 7 VON 10

KARTENSPIELE

Der vollständige Titel dieser sehr gut umgesetzten Applikation lautet **Spieleklassiker für zwischendurch: Kartenspiele** und stammt von Nintendo selbst. Black Jack, Präsident, Poker sowie Mau-Mau (in zwei Varianten) basieren optisch unverkennbar auf der DS-Vollpreis-Cartridge **42 Spieleklassiker** von 2006 und setzen auch auf eine ähnliche Handhabung via Touchpen. Das Highlight des fünf Euro günstigen Programms ist die Möglichkeit, es seinen Freunden via Drahtlosverbindung zu schicken. Diese können es dann so lange spielen, wie die DSi-Konsole angeschaltet ist. Super auch: Es gibt Mehrspieler-Modi für bis zu acht Kartendrescher. Von solchen gut gemachten Programmen möchten wir mehr sehen! ck

Termin: Nicht bekannt I **Preis:** Nicht bekannt

WERTUNG 8 VON 10

Text | Christoph Kraus

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr verzweifelt beim neuen **Professor Layton** am 73. Rätsel? Ihr sucht exklusive Bilder und Videos aus **Pokémon HeartGold** und **SoulSilver**? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zu **New Super Mario Bros. Wii** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials (zum Beispiel das Quiz-Event „5 gegen Kraus“ oder den „Pokémon World Battle Cup 2009“), sondern auch viele nerdige Reportagen, beispielsweise über einen Asiaten, der seine Neo-Geo-Sammlung zeigt und dabei verrückt tanzt. Hinzu kommt unser liebenswertes Forum, in dem IMMER was los ist. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon!“ Eine Auswahl der coolsten Events des Monats stellen wir euch auf diesen zwei Seiten vor. Diesmal widmen wir uns etwa dem Master System Portable, einer tragbaren Spielkonsole

BLOG DES MONATS: TRISTANS SINNLOS-WISSEN

Unser Community-Mitglied „TristanMueller“ ist offenbar ein großer Liebhaber der allseits bekannten N-ZONE-Rubrik „Warios Sinnlos-Wissen“. Die brachte ihn auf die glorreiche Idee, selbst einige nutzlose Fakten zu recherchieren. Und damit alle Leser etwas davon haben, küren wir seine Top Ten diesen Monat zum Blog-Beitrag des Monats. Viel Spaß! Tristan warnt euch übrigens schon vor der Lektüre ganz eindringlich: „Diese zehn Fakten dürft ihr euch UNTER KEINEN UMSTÄNDEN merken. Bringt nix!“

1. Das Automaten-Spiel Donkey Kong wurde einzig und allein von Shigeru Miyamoto entwickelt.
2. Im ersten The Legend of Zelda für das NES kann man maximal 255 Rubine mit sich tragen.
3. In Star Trek (NES) sind die persönlichen Zeichen der Mitglieder der Rockband Led Zeppelin zu sehen.
4. In Super Mario World (SNES) kann man einen Remix des Soundtracks von Super Mario Bros. (NES) hören, wenn man einige Minuten in der Spezial-Welt verweilt.
5. Nintendo plante zusammen mit Sony ein CD-Laufwerk für das SNES, welches dann aber aufgrund von Streitigkeiten erst bei der PlayStation zum Einsatz kam.
6. Secret of Mana (SNES) erschien daraufhin als Modul und musste deshalb stark gekürzt werden.
7. Der Nintendo 64 sollte ursprünglich Ultra 64 heißen und erhielt seinen Namen wegen des 64-Bit-Prozessors, der zur damaligen Zeit einmalig war.
8. Wenn man Metroid Prime (GCN) mit Metroid Fusion (GBA) per Link-Kabel verbindet, kann man das Ur-Metroid (NES) spielen.
9. In jeder Pokémon-Edition gibt es im ersten Dorf einen Jungen, der über die heutige Technik staunt, so auch bei Diamant/Perl/Platin (NDS).
10. Der ehemalige Nintendo-Chef Hiroshi Yamauchi wurde laut dem US-Magazin Forbes durch die Wii zum reichsten Japaner.

Der Sinnlos-Allwissende schreibt uns noch: „Das war es auch schon. Ich hoffe, euch hat Tristans Sinnlos-Wissen gefallen und dass ihr euch diesen Quatsch nicht gemerkt habt!“ – Wir können dir versichern, Tristan: Ja, es hat uns gefallen! Und gemerkt haben wir uns nix davon.

DIE LAYTON-LÖSUNG

Das Schiebepuzzle scheint unlösbar? Die Mathe-Aufgabe ist zu knifflig? Unsere Knobel-Experten (ausgebildet in der Layton-Akademie!) haben keine Mühen gescheut und auf www.n-zone.de die ultimative Komplettlösung zu **Professor Layton und die Schatulle der Pandora** veröffentlicht. Hier geht es los: http://tinyurl.com/laytongeloest Eine Auswahl schwieriger Rätsel aus dem hinteren Teil des Spiels (und wie ihr sie löst) verraten wir euch hier im Kurzüberblick:

Rätsel 077 („Ornamente balancieren“)	Wählt das Teil in Form einer Mondsichel aus.
Rätsel 081 („Der alte Safe“)	Der korrekte Code ist 0154.
Rätsel 131 („Die Flucht“)	Wählt den mittleren Pfeiler rechts außen.
Rätsel 139 („Von Küste zu Küste“)	Das Flugzeug kommt um 14:00 Uhr in Los Angeles an.
Rätsel 140 („Ein Extra-Block“)	Der gesuchte Block befindet sich in Teil B.
Rätsel 142 („Das Leben des Gelehrten“)	Der Mathematiker lebte 84 Jahre.
Rätsel 143 („Variablenrechnung“)	A = 8, B = 7 und C = 4.
Rätsel 145 („500 Perlen“)	Der Reisende hat 211 Perlen genommen.
Rätsel 146 („Engel in einer Kiste“)	Der Winkel beträgt 120 Grad.
Rätsel 148 („Acht Karten“)	Die Formel lautet: 582 x 3 = 1746
Rätsel 149 („Nummernkreis“)	In das freie Feld tragen wir die Zahl 89 ein.
Rätsel 151 („Johns Ergebnis“)	John erzielte 60 Punkte.
Rätsel 152 („Das Karten-Turnier“)	Wallace spielte vier Blätter, bevor er ging.

ALDI MEGA DRIVE:
WAS KANN DER NACHFOLGER?

Vor ziemlich genau einem Jahr bot Aldi Süd eine tragbare Spielkonsole mit 20 integrierten Sega-Klassikern der Mega-Drive-Ära an. Der Clou: Das Gerät ließ sich sogar an den Fernseher anschließen. Ab Anfang Dezember gibt es den Nachfolger, das **Firecore Portable** – zwar nicht mehr beim Albrecht-Discounter, sondern bei www.weltbild.de, aber wir haben Infos aus erster Hand erhalten:

DIESE SPIELE SIND DRAUF:

TITEL	UNSERE MEINUNG
Alex Kidd in the Enchanted Castle	Leider schwächer als die Master-System-Versionen
Alien Storm	Damals genial, heute nur noch gewöhnliche Retro-Action
Altered Beast	Eines der ersten Mega-Drive-Games. Schon deshalb Kult.
Arrow Flash	Drachen-Krawall im Weltall – macht heute noch Spaß
Columns III	Gutes Puzzle, immer für eine Runde gut
Crack Down	Von-Oben-Arcade-Game – unbedingt auf dem TV spielen!
Decap Attack	Typisches 90er-Jahre-Hüpfspiel mit verrückter Hauptfigur
Dr. Robotnik's Mean Bean Machine	Quasi-Tetris mit Dr. Eggman und seinen Schergen – gut!
ESWAT: Cyber Polic	Ihr sorgt in der Stadt Liberty für Recht und Ordnung – nett.
Ecco	Der Klassiker schlechthin – für ruhigere Tage
Ecco Jr.	Im Grunde genommen dasselbe als Mini-Ecco
Flicky	Wo ist die Grafik? Leider technisch sehr schlicht.
Gain Ground	Bringt alle Krieger zum Ausgang – und habt Spaß dabei!
Golden Axe	Für viele der Inbegriff des knüppeldicken Hack&Slay-Genres
Jewel Master	Achtung, kein Puzzle, sondern deftige Sidescroller-Action!
Kid Chameleon	Gewöhnliches Neunziger-Jahre-Hüpfspiel
Sonic Spinball	Gut gemachter Flipper im Sonic-Universum
Shadow Dancer–The Secret of Shinobi	Schleich-Action der ersten Stunde – immer noch fein!
Shinobi III – Return of the Ninja Master	Eines der schwierigsten Spiele der Sega-Historie
Sonic & Knuckles	Völlig zu Recht Kult – zu zweit ein wirklich gutes Jump & Run

DAS KANN DAS TEIL:
Auf den ersten Blick scheint das neue tragbare Mega Drive im Vergleich zur ersten Variante unverändert, denn das Gehäuse-Design entspricht ziemlich genau der Variante, die Aldi Süd im letzten Jahr anbot. Allerdings birgt das neue Mega Drive einige Zusatzfunktionen, die wirklich einen Sinn ergeben: Statt Batterien zu schlucken, funktioniert das neue Retro-Handheld jetzt mit einem integrierten Akku, der sich via USB-Kabel aufladen lässt. Der größte Trumpf ist allerdings der SD-Karten-Schlitz: Wer eine entsprechende Speicherkarte besitzt, kann sich künftig neue Sega-Mega-Drive-Spiele auf die Minikonsole laden, einfach und bequem. Für Retrozocker, die ihre vollständige Spielesammlung also unbedingt mit sich herumtragen möchten, ist der Kartenschacht mit Sicherheit ein raffiniertes Gimmick.

SO ZOCKT ES SICH:
Nicht minder originell: Das kompatke Mega Drive stellt auf Knopfdruck eine kabellose Verbindung zu (separat erhältlichen) Zusatz-Controllern her. Damit lassen sich die 20 integrierten Spiele ganz stilecht wie in den Neunzigern spielen. Wir konnten die Zusatzgeräte zwar noch nicht selbst ausprobieren, finden eine solche Erweiterungsmöglichkeit aber prinzipiell sinnvoll. Ebenfalls klasse: Die Tasten entsprechen jetzt der zweiten Version des Mega-Drive-Pads: Statt drei Buttons (wie in der Aldi-Version vor einem Jahr) gibt es jetzt zwei Tastenblöcke mit jeweils drei Knöpfen. Auch eine Akkustands-Anzeige ist jetzt auf der Frontseite des Geräts angebracht. Sie informiert euch, wenn die Batterie dringend mit frischer Energie versorgt werden muss.

UNSER FAZIT:
Wenn sich in die finale Verkaufsversion des **Firecore Portable** keine handwerklichen Mängel mehr einschleichen, wovon nach der qualitativ gelungenen Aldi-Version 2008 nicht auszugehen ist, entpuppt sich das neue Mini-Handheld als wirkliches Schnäppchen für Sega-Retro-Liebhaber und Mobil-Vielspieler. Wir begrüßen den neuen SD-Kartenschacht und freuen uns darauf, unsere Lieblingsklassiker von einst bald jederzeit griffbereit zu haben. Denn die Möglichkeit, seine Lieblingsklassiker selbst aufs Gerät einzuspeisen, ist genial – ebenso das Anschlusskabel für den Fernseher. Und auch wenn nicht alle vorinstallierten Spiele perfekt sind, finden wir die Auswahl durchaus hochwertig, schon alleine wegen **Sonic & Knuckles**, **Dr. Robotnik's Mean Bean Machine** und **Shinobi**. Weitere Eindrücke findet ihr, sobald wir das „Weltbild Mega Drive“ in Händen halten, auf unserer Webseite www.videogameszone.de.

MARIO'S TIME MACHINE

PIXEL PANNE

Liebe Zeitmaschine, beame uns in irgendwohin, bloß nicht ins Jahr 1993, als dieser Murks erschien! Mist … Es hat nicht geklappt. Doofe Maschine.

Jeder kennt aus der Schule diese langweiligen Lückentexte, in denen man bestimmte _____ einfügen muss, die bei korrekter Anordnung einen _____ ergeben. Nach diesem Muster funktioniert auch das Super-Nintendo-Lernspiel **Mario's _____ _____** von Radical Entertainment – und es schafft das Kunststück, noch weniger Spaß zu machen als die Hausaufgaben im Schulbuch mit Schwerpunkt „Binomische Formeln"! Schon der erste Bildschirm unserer heutigen Pixel-Panne bringt uns zum Haareraufen: Mario befindet sich im Schloss und vor ihm sind fünf Podeste aneinandergereiht, auf denen jeweils ein Gegenstand liegt. Wir drücken alle Knöpfe, die der SNES-Controller hergibt, sammeln Items auf, lassen sie wieder fallen … aber wir schaffen es partout nicht, ins eigentliche Spiel zu kommen! Denn egal was wir tun, ständig wird ein beknacktes Wasserski-Minispiel (siehe Bild) gestartet, das sinnlos wie ein Kropf ist, weil wir danach immer wieder in das doofe Schloss befördert werden! Nach zehn Minuten wird uns klar: Man muss erst den Lückentext ausfüllen, damit die Zeitreise beginnt! Hätte man das nicht dazuschreiben können? Doch dann geht's ganz schnell: In allen Levels reden wir mit einer Schlüsselperson, bekommen von ihr jeweils ein Relikt ausgehändigt … und spielen **Mario's Time Machine** innerhalb von 45 Minuten durch. Gähn.

Christoph meint: *„Ihr seid beim Lesen dieses Artikels eingeschlafen? Gut, denn ich habe mir allergrößte Mühe gegeben, die Lektüre so spannungsfrei wie möglich zu gestalten, um dem Spiel gerecht zu werden. Aber im Ernst, ich habe noch nie so eine uninspirierte Lernsoftware gespielt.* ***Mario's Time Machine*** *versucht, Spiel und Geschichtstest zu verbinden, und scheitert kläglich. Bitte ergänzt das Fazit daher lieber selbst: Dieses Spiel ist _____!*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 261: In **Super Mario 64** und **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** befindet sich ein und dieselbe Hinweistafel mit dem kryptischen Text „L is real". Auf den Folgeseiten der Retro-Rubrik vergleichen wir beide Fundorte übrigens miteinander.

Fakt # 262: Radical Entertainment, das Entwicklerstudio der Super-Mario-Lernspiele, befasst sich heute mit der Programmierung der **Crash Bandicoot**-Serie.

Fakt # 263: Der Rücken der Wii-Verpackungshülle von **Lego Star Wars** enthält einen Schreibfehler: Dort steht „Die komlette Saga" (ohne p).

Fakt # 264: Bei der Präsentation des WiiWare- und DSiWare-Line-ups im September 2009 waren die Logos aller Fernseher mit schwarzen Klebestreifen unkenntlich gemacht. Der Grund: Sie stammten von Sony!

Fakt # 265: Der ursprüngliche Arbeitstitel für **Scribblenauts** lautete **Wordplay**.

Fakt # 266: **Mario Kart 64** wurde einst als **Mario Kart R** angekündigt. Das wisst ihr sicher schon aus dieser Sinnlos-Rubrik. Aber jetzt kommt ein neuer Fakt: Der Titel musste geändert werden, weil eine Ähnlichkeit zum Sega-Rennspiel **Sonic R** bestand.

Fakt # 267: Durch einen Trick (der allerdings ein Schummelmodul voraussetzt) lässt sich in **Zelda: Ocarina of Time** ein Arwing aus **Lylat Wars** steuern.

Fakt # 268: Die Steuerkreuze von Game Boy Advance und GameCube sind identisch.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Einige Spielehelden haben den Sprung ins 3D-Genre geschafft – andere sind bei dem Versuch gescheitert!

↓ MEGA MAN

Wie wird es einem gedankt, wenn man Unsummen an Robotermeistern zu Metallschrott gepresst, Dr. Wily mehrmals zu Fall gebracht und einen Kläffer jahrelang mütterlich umsorgt hat? Ganz einfach: Capcom programmiert eine lieblose Action-Ballerei herunter, hängt die „Zusatzzahl" 64 an den Titel dran und fertig ist **Mega Man 64**! Der Superheld der Achtziger steuert sich darin wie ein schwerfälliger Panzer. Mehr als laue Schusswechsel und miese Jump&Run-Einlagen gibt's nicht.

↓ KIRBY

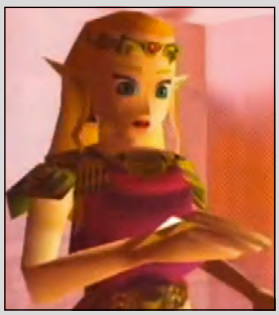
Kirby 64: The Crystal Shards war zwar kein reines dreidimensionales Jump & Run, aber immerhin wagte Nintendo kurz nach dem Jahrtausendwechsel das Experiment und wollte Kirby langsam, aber sicher auf den großen Sprung ins 3D-Genre vorbereiten. Geklappt hat's dennoch bis heute nicht: Vom großspurig vor vier Jahren angekündigten GameCube-Action-Adventure mit Kirby fehlt noch immer jede Spur. Und bis heute hüpft Kirby nur in 2D.

↓ DIE TETRIS-BLÖCKE

Versucht haben es viele, geklappt hat es nie so recht: **Tetris** lässt sich einfach nicht in ein 3D-Puzzle umkrempeln. **Tetrisphere** war der erste Versuch, den Knobel-Hit aus Russland aufs Nintendo 64 zu bringen und die technischen Fähigkeiten der Konsole auszunutzen: Es gilt, zwiebelschichtenartig verschiedene Blöcke auf eine Kugel zu stapeln, sodass diese sich anschließend in Nichts auflösen. Das spielerische Endergebnis war gut, aber nicht weltbewegend: Im N-ZONE-Test in Ausgabe 03/98 erhielt das von H20 Interactive entwickelte Denkspiel eine Spielspaßwertung in Höhe von 76 %.

↑ MARIO UND LUIGI

Alles deutet derzeit darauf hin, dass Nintendo seine Mario-Serie zweiteilen möchte: Es wird wohl auch in Zukunft die gewohnten 3D-Action-Adventures Marke **Super Mario Galaxy** geben. Die sind für all jene Gamer gemacht, die komplexe Levels, abwechslungsreiche Missionen und viele liebenswerte Nebenfiguren nicht missen möchten. Und dann wird es mit Sicherheit weitere 2D-Jump&Runs wie **New Super Mario Bros. Wii** geben. Hier dürften eher Gelegenheitsspieler die Zielgruppe sein, weshalb der Schwierigkeitsgrad nicht so happig ausfallen darf, um auch Oma und Opa eine Chance beim Spielen zu geben. Aber das soll uns nur recht sein, solange weiterhin genug Komplexität geboten wird. So hat jeder was davon. Ein feiner Deal!



↑ ZELDA

Wir geben es ja zu: Das da oben ist nicht Serienstar Link, sondern Prinzessin Zelda. Aber das tut nichts zur Sache, denn sie hat den Wandel von der flachen Pixel-Schönheit zur polygonalen 3D-Amazone genauso gut überstanden wie ihr allbekannter Retter. Punkt. Aus. Keine Widerrede. Zustimmung? Gut. Alles andere dulden wir auch nicht.

In Japan sind die Kicker so beliebt, dass es auch ein Völkerball-Spiel mit Teamführer Kunio gibt.

NINTENDO WORLD CUP

NES Au weia, sechs Spieler laufen auf dem Platz herum – das heißt: Es ruckelt!

Diese Bolzerei brachte mehr Action auf den Fußballplatz als Berti Vogts in seiner ganzen Trainer-Karriere: **Nintendo World Cup** erschien Ende 1990 und ist – anders, als das realistisch gezeichnete Cover vermuten lässt – ein flotter Comic-Kick mit fiesen Grätschen und spektakulären Power-Schüssen, aber auch den konditionsärmsten Fußballstars aller Zeiten. Denn wenn die Spieler zu häufig gegrätscht wurden, lagen sie regungslos für den Rest des Spiels auf dem Feld herum. Doch nicht etwa die vielen spielerischen Feinheiten sorgten damals für leuchtende Augen vor dem Bildschirm, sondern die Tatsache, dass man sich bei **Nintendo World Cup** zu Zweier-Teams verbünden konnte. Möglich machte es der „Four Score" genannte Adapter für bis zu vier Controller. Wer heute sein NES aus der Mottenkiste kramt, darf sich nicht über die Team-Auswahl wundern: Denn politisch betrachtet gibt es Westdeutschland und die UdSSR zwar nicht mehr, aber bei der Nintendo-Bolzerei treten die ehemaligen Staaten noch immer gegeneinander an. Wer auf Nostalgie steht, dem empfehlen wir den Japan-Import der **Kunio kon Collections** für Game Boy Advance: Die Sammlungen vereinen die wohl besten Sportspiele der NES-Ära, darunter auch **Nintendo World Cup** in japanischer Originalversion!

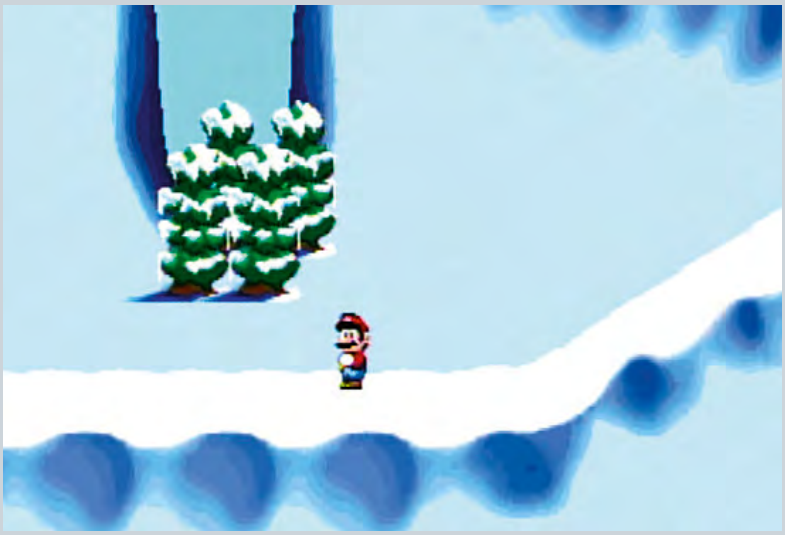
Christoph meint: *„Früher ist einem der wuchtige, basslastige Soundtrack dieses NES-Kicks gar nicht so sehr aufgefallen. Klar, man war ja froh über jeden Piepston, der aus der hölzernen Schwarz-Weiß-Röhre schallte. Nintendo hat schon* ***Excite Bike*** *und* ***Punch-Out!!*** *wiederbelebt, also gibt es vielleicht eine Hoffnung, dass irgendwann wieder die tollen Fußballstars in alter Form auf Wii oder DS bolzen. Mit Wi-Fi-Matches, bitte!*

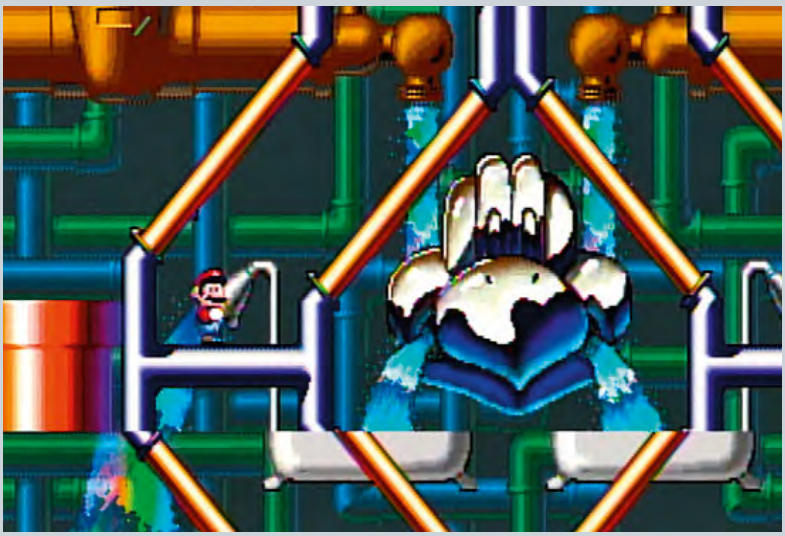
DIE VERSCHOLLENEN MARIOS

Text I Christoph Kraus Achtung, vermisst: Wir decken Mario-Spiele auf, die plötzlich von der Bildfläche verschwanden oder erst mit gehöriger Verspätung zur Welt kamen!

SUPER MARIO'S WACKY WORLDS (PHILIPS CDI)

Welche Wertungen hätte wohl der Nachfolger von **Super Mario World** abgeräumt, wenn er Mitte der Neunziger tatsächlich für das CDi-System von Philips erschienen wäre? Eigentlich kann bei einem solchen Projekt nicht viel schiefgehen, schließlich braucht man nur die besten Elemente des Super-Nintendo-Originals zu einem gelungenen neuen Ganzen zusammenzufügen. Im Falle von **Super Mario's Wacky Worlds** – entstanden beim kalifornischen Studio NovaLogic, das es immer noch gibt – war das Team sogar auf einem guten Weg zu einem anständigen Spielerlebnis. Die Überlieferungen besagen, dass Nintendo den Entwicklern bei einer internen Präsentation gute Arbeit bescheinigte, gemessen an der kurzen Zeit. Dennoch: **Wacky Worlds** hat es nie über den Status „Prototyp" hinausgeschafft. Was war geschehen? Ganz einfach: Nintendo zog den Stecker und stampfte das Projekt ein, noch bevor überhaupt jemand ernsthaft am Gameplay herumwerkelte. Zwar wirken die seinerzeit veröffentlichten Spielszenen ausgereift, doch der erste Eindruck täuscht: Obwohl das Jump & Run seinem großen Vorbild optisch frappierend ähnlich sieht, steckt unter der Haube eine ganz andere Engine. Entwickler Silas Warner von NovaLogic gab in einem online veröffentlichten Interview sogar ehrlich zu, dass einzelne Animationen und Charaktermotive auf nicht ganz offizielle Weise besorgt wurden. Dafür seien alle Hintergründe von Hand gezeichnet worden. Das sieht man dem Spiel mit seinen ägyptisch und afrikanisch angehauchten Levels auch deutlich an – bloß eine durchdachte Anordnung aller Design-Elemente ließ sich partout nicht erkennen. Alles schien willkürlich platziert: Röhren führten ins Nichts, Gegner lösten sich plötzlich in Luft auf, auch die Kollisionsabfragen funktionierten offenbar mehr schlecht als recht. Die Liste der Negativpunkte ließe sich endlos fortsetzen, allerdings hatten die Entwickler – wie Silas Warner in seinem Beitrag beschreibt – auch nur zwei Wochen Zeit, um den Prototypen des Spiels zu erstellen. Wer mehr über das gescheiterte Mario-Projekt erfahren möchte, liest hier weiter: tinyurl.com/MarioWacky. Quelle der hier abgedruckten Bilder: www.unseen64.net





YOSHI'S STORY (GAME BOY ADVANCE)

Yoshi's Story ist zwar kein Klempner-Spiel im eigentlichen Sinn, aber immerhin der Nachfolger eines der besten 2D-Mario-Jump&Runs aller Zeiten. Dass es einst eine spielbare Fassung für den Game Boy Advance gab, dürfte den wenigsten noch in Erinnerung sein. Die Mobilversion des N64-Spiels wurde ursprünglich im Jahr 2000 einigen Journalisten vorgeführt, um die Hardware-Power des GBA zu beweisen. Man nahm daher an, dass das Spiel weiter optimiert werden würde, um dann als Launch-Titel herauszukommen. Einige Monate zuvor passierte etwas Ähnliches, als **Super Mario Bros. Deluxe** als Game-Boy-Color-Update veröffentlicht wurde. Starke Zoom-Effekte, wie man sie vom GBA kaum erwartete, sowie komplexe, gut ins tragbare Format gepresste Levels bewiesen definitiv, dass **Yoshi's Story** wie für eine Handheld-Version geschaffen war. Auch die Steuerung hätte mit dem Steuerkreuz gut funktioniert, denn auch auf dem Nintendo 64 musste man lediglich nach links und rechts laufen bzw. hin und wieder eine Abzweigung einschlagen. Aber wer weiß: Vielleicht kommt das Spiel als DSiWare-Download wieder?

SUPER MARIO RPG 2 (NINTENDO 64)

Glaubt uns, die Recherche zu diesem Super-Mario-Rollenspiel-Epos führte uns sehr weit zurück in die Vergangenheit. Obwohl das N64-Rollenspiel am 5. Oktober 2001 letztlich doch noch unter dem Titel **Paper Mario** in Europa erschien, hat es einige Veränderungen durchgemacht und geisterte schon seit N-ZONE 01/1998 durch die Vorschaurubrik der N-ZONE – knapp vier Jahre vor der Veröffentlichung! Denn kurz nach der Enthüllung des Spiels wurde es plötzlich ganz still um das Projekt. Der ursprüngliche Entwicklungstitel lautete interessanterweise **Super Mario RPG 2**, was auf eine Fortsetzung des Square-soft-Originals von 1995 hinwies. Die Tatsache, dass das fertige Produkt mit dem Super-Nintendo-Klassiker außer dem Genre und dem Hauptdarsteller nicht viel gemeinsam hat, macht die Titeländerung aber nur allzu verständlich. Erstmals vorgestellt wurde **Super Mario RPG 2** auf der Space-World-Messe 1997, auf der auch das Nintendo-64-Zusatzlaufwerk 64DD, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, **F-Zero 64** (finaler Titel: **F-Zero X**) und **Banjo's Big Adventure** (später umbenannt in **Banjo-Kazooie**) im Fokus standen. Dass sich die Auslieferung so lange Zeit verschob, ist auch darauf zurückzuführen, dass die Entwickler von Intelligent Systems mehrmals einige Spielelemente veränderten. So belegen einige frühe Screenshots, dass man zu Beginn der Produktion offenbar viel näher an **Super Mario 64** und **Super Mario World** dran sein wollte, als dies letztlich der Fall war: Beweise für diese Annahme sind zum Teil identische Schriftarten und Bildschirm-Anzeigen, die sich in allen Spielen wiederfinden.

Als **Paper Mario** schließlich als eines der letzten Europa-Spiele veröffentlicht wurde, war das Rollenspiel beinahe schon aus der Wahrnehmung verschwunden, denn es war bereits ein ganzes Jahr früher in Japan erschienen! Auch der für Nintendo-Titel untypisch hohe Preis von damals knapp 140 Mark (ca. 65 Euro) machte aus **Paper Mario** keinen Verkaufsrenner. Immerhin legte Marios N64-Rollenspieldebüt den Grundstein für zwei weitere Serienteile für GameCube und Wii. Wenigstens etwas! Jüngst wurde der Klempner in **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser** wieder zum RPG-Star.

LUIGI IN SUPER MARIO 64?

Seit 1996 kursieren Gerüchte, dass Luigi als spielbarer Charakter in **Super Mario 64** enthalten ist. Obwohl es keinerlei Anhaltspunkte dafür gibt, spekulieren viele Fans immer noch darauf, dass Marios Bruder irgendwo im Quelltext des Spiels verborgen ist. Wenn schon keine verlässlichen Fakten Luigis Existenz in **Super Mario 64** beweisen, schürt immerhin eine unscheinbare Tafel im Vorgarten des fünften Kurses („Big Boos Burg") die Gerüchteküche. Dort steht – wenn auch in ziemlich verfranzter Schriftart und niedriger Auflösung – die Textzeile „L is real", gefolgt von einer Ziffernfolge. Aber jetzt kommt das Geheimnisvolle: In Dodongos Höhle von **Zelda: Ocarina of Time** ist dasselbe Schild zu finden! Mysteriöse Indizien auf Luigis Anwesenheit in den Spielen oder purer Zufall? Aber seht selbst … falls ihr etwas erkennen könnt!

Das mysteriöse Schild im Vorgarten von Big Boos Burg in Super Mario 64.

Dieselbe Tafel in Dodongos Höhle von The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

N-ZONE meint: Da beide Spiele parallel entwickelt wurden, ist es durchaus naheliegend, dass die Grafiker für manche Texturen identische Platzhalter verwendeten. Dass Luigi in **Super Mario 64** existiert, ist also nichts weiter als ein längst als unwahr enttarntes Gerücht. Oder würdet ihr annehmen, dass Elvis – wie manche Fans behaupten – noch immer am Leben ist? Na also!

AKTE SUPER MARIO 128

Viele Monate geisterte ein mysteriöses Spieleprojekt durch die N-ZONE-Rubrik „Spielelexikon". Die Spieler diskutierten weltweit, wann es erscheint, wie es aussieht, welche Abschnitte es gibt und ob möglicherweise Luigi spielbar ist. Die Rede ist von **Super Mario 128** (oder auch **Super Mario 64 II** genannt), einem der meisterwarteten Spiele des Jahres 1997. Obwohl es keine einzige verlässliche Aussage darüber gab, was es mit dem Titel auf sich hat, warteten viele Fans sehnlichst auf die Ankündigung. Doch die kam nie! Was spielte sich hinter den Kulissen tatsächlich ab?

Einen stichhaltigen Hinweis gab der Mario-Schöpfer selbst: Niemand Geringeres als Shigeru Miyamoto verriet in einigen Interviews, dass **Super Mario 64** ursprünglich mehr als doppelt so viele Abschnitte bieten sollte, wie es letztlich hatte. Von etwa 35 bereits fertiggestellten Levels verblieben am Ende lediglich 15. Vermutlich hatte Nintendo zu einem bestimmten Zeitpunkt der Entwicklung die Idee, alle nicht veröffentlichten Kurse für einen zweiten Teil zu verwenden. Ähnlich verfährt Nintendo derzeit mit **Super Mario Galaxy 2**. Als dann auf der Space-World-Messe 2000 eine GameCube-Technikdemo mit 128 auf einer Kugel herumwuselnden Marios gezeigt wurde, waren die Fans völlig aus dem Häuschen: Kommt **Super Mario 128** doch noch? Miyamoto verriet lediglich, dass er gerade mit diversen Elementen herumexperimentiert. Das Ergebnis dieser Ausprobierphase sollte sich viele Jahre später zeigen – denn **Super Mario Galaxy** bot tatsächlich Rundkörper als Spielfläche! Aktenzeichen **Super Mario 128** … gelöst? Gut möglich.

SCHRITT FÜR SCHRITT ZUR MARIO-SAMMLUNG!

Text | Christoph Kraus

Immer bloß **New Super Mario Bros.** und **Mario & Luigi** ist doch langweilig. Mit diesen seltenen Games beweist ihr, dass ihr ultimative **Mario**-Kenner seid!

MARIO IS MISSING

Mario ist verschwunden? Ist uns wurscht, denn der Spielspaß ist auch abgetaucht.

Plattform: NES, SNES, PC, Mac | **Genre:** Adventure |
Entwickler: Radical Entertainment | **Hersteller:** Mindscape

Bitte nicht über die Spieleauswahl meckern, liebe Leser, auf dieser Doppelseite stellen wir euch ausnahmsweise nicht die üblichen Verdächtigen vor. Dass **Super Mario World** toll ist und **Super Mario 64** vor Innovation strotzt, habt ihr bereits x-mal gelesen. Hier geht es um seltene, kuriose und verrückte Mario-Spiele, die nicht jeder besitzt. Den Anfang macht **Mario is Missing**, Nintendos erfolgloser Versuch, auf dem Markt der Lernspiele Fuß zu fassen. Das Spiel erschien im Gegensatz zur bisherigen Veröffentlichungspolitik nicht nur für NES und Super NES, sondern auch für Heimcomputer mit Windows- oder Apple-Betriebssystem. Die PC-Variante wurde beispielsweise auf fünf Disketten ausgeliefert. Wer infolgedessen eine spielerische Komplexität erwartet, wird aber bitter enttäuscht: Marios Suche nach historischen Beweisstücken, die letztlich zur Wiederbegegnung mit Luigi führen, ist so prickelnd wie ein Glas mit abgestandenem Mineralwasser. Man rennt durch eine wirr konstruierte Stadt, hüpft Koopa-Schildkröten auf den Schädel, befragt Passanten, liest bildschirmfüllende Nachrichtenblätter, die mit Fakten nur so vollgestopft sind, und arbeitet sich auf der **Super Mario World**-ähnlichen Bildschirmkarte Land für Land vor. So führt die Reise über Peking und Teheran nach Paris, Berlin, Moskau und noch weiter quer durch alle Kontinente. Am Ende macht sich beim Spieler aber ein unbefriedigtes Gefühl breit: Ist der Spaß gerade im Urlaub? Klarer Fall: Er hat sich mitsamt Luigi aus dem Staub gemacht! Wollen wir sie beide retten? Nö. ■

WERTUNG | 3 VON 10

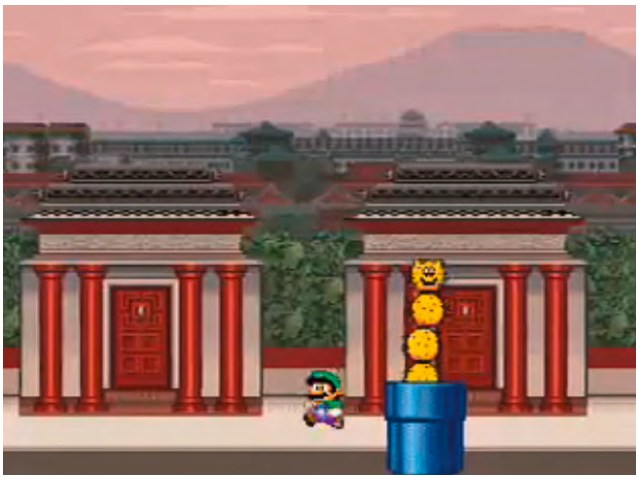
HOTEL MARIO

Das hier ist kein Luxushotel, sondern eher eine Zwei-Sterne-Absteige!

Plattform: CD-i | **Genre:** Geschicklichkeit |
Entwickler: Fantasy Factory | **Hersteller:** Philips

So ein Humbug ist uns lange nicht mehr untergekommen: Schon allein das Intro von **Hotel Mario**, das infolge eines Lizenz-Abkommens zwischen Nintendo und Philips entstand und für das gefloppte CDi-System erschien, ist furchtbar käsig: Das mies gezeichnete Video zeigt Mario und Luigi, wie sie zum Picknicken ins Pilzkönigreich aufbrechen. An der Eingangspforte erwartet die beiden ein Brief von Bowser, in dem steht, dass er Peach entführt hat und sie abwechselnd in einem seiner sieben Hotels gefangen hält. „Wir müssen die Prinzessin retten!“, schreit Mario in schlechter Soundqualität … und das Abenteuer beginnt. Wenn man es so nennen mag, denn **Hotel Mario** ist ein Geschicklichkeitsspiel, in dem man auf fünf Stockwerken alle Türen schließen muss (!!!), um den jeweiligen Level zu beenden. Klingt spannend? Nein? Ihr habt Recht, das Spielprinzip ist noch lustloser als der Ladebildschirm des Wii-Shop-Kanals. Kaum zu fassen, dass es niemanden bei Nintendo gab, der diesen Pixel gewordenen Irrsinn gestoppt hat. Besonders peinlich sind übrigens die Zwischensequenzen. Ob Mario, Luigi, Bowser oder die Prinzessin: Die Zeichenqualität aller Hauptdarsteller ist eher mit einem schlechten Achtziger-Jahre-Anime zu vergleichen. Immerhin haben sich die Entwickler von Fantasy Factory die Mühe gemacht, geeignete Gegner zu kreieren: Neben Koopas, Knochentrocken-Skeletten und Buu Huus tummeln sich auch Wiggler-Tausendfüßler in den (schlecht gestalteten) Arealen. Das gibt immerhin einen Recherche-Bonus. Die Endwertung steigert sich somit von 2 auf 3 Punkte. Gut, dass Philips heute nur noch Fernseher, Radios und Ähnliches produziert. ■

WERTUNG | 3 VON 10



Viele Bekannte aus dem Pilzkönigreich machen noch lange kein gutes Spiel. **Mario is Missing** ist neben **Mario's Time Machine** der beste Beweis dafür.

Peinlich: Die Zeichenqualität der Zwischensequenzen ist unterirdisch. Eigentlich wollten wir euch zwei Screenshots präsentieren, aber der Platz reichte nicht aus. Gut.

MARIO PAINT

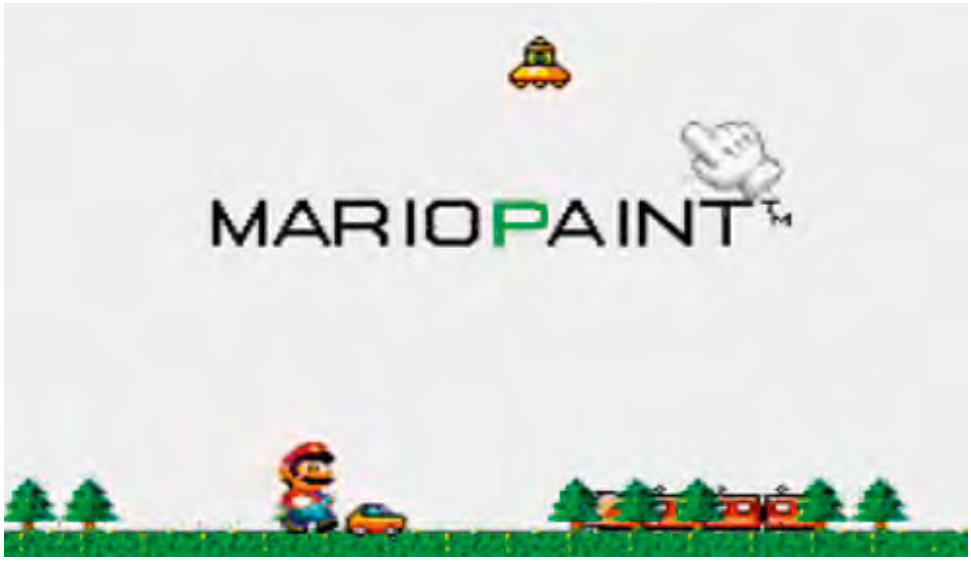
Ihr zockt immer noch mit der Super-Nintendo-Maus? Mensch, ist das nerdig!

Plattform: Super Nintendo | **Genre:** Geschicklichkeit |
Entwickler: Nintendo | **Hersteller:** Nintendo

Das Stubenfliegen-Fangspiel ist noch das spielerisch unterhaltsamste Element aus **Mario Paint**: Ihr bewegt die Super-Nintendo-Maus über das passende Plastikbrett und steuert damit eine Hand auf dem Bildschirm, die per Fingerklick eine Fliegenpatsche ausschnappen lässt. Ansonsten ist die 1992 veröffentlichte Super-Nintendo-Software kein Spiel im eigentlichen Sinne, sondern vielmehr ein Kreativprogramm zum Erstellen kurzer Lieder und Videos. Allerdings ist die Praxistauglichkeit stark eingeschränkt: Zahlreiche Mal-, Sprüh- und Graffito-Effekte sowie die Möglichkeit zum beliebigen Einfügen bekannter Nintendo-Figuren täuschen nicht über ein großes Manko hinweg: Der Nutzwert von **Mario Paint** tendiert gegen null. Im Zeitalter des Super Nintendo war es noch nicht möglich, seine erstellten Kunstwerke übers Internet zu verbreiten oder seinen Freunden via Mail zu schicken. Somit musste man seinen Videorekorder anschließen, um den in **Mario Paint** erstellten Geburtstagsgruß an Oma Trudi einigermaßen sinnvoll zu verwenden. Echte Fans komponieren übrigens immer noch mit der SNES-Maus – zum Beispiel „Through the Fire and Flames“. Doch aufgrund der geringen Speicherkapazität passt nicht mal die erste Strophe aufs Modul. Technik von 1992 eben. ■

WERTUNG | 6 VON 10

Mach die Biege, Fliege: Dieses Minispiel ist zwar megasimpel, aber spaßiger als das Kritzeln von Bildern.



Mausspielchen ohne Katze: Das erste SNES-Spiel mit Maussteuerung. Der Klickspaß beginnt schon im Hauptmenü.

HABT IHR ALLES?

Die **Super Mario**-Reihe umfasst, wenn man das Debütspiel **Mario Bros.** hinzurechnet, 13 reguläre Jump & Runs. Das **Super Mario Land**-Spin-off **Wario Land** haben wir bewusst ausgeklammert, ebenso das Virtual-Boy-Geschicklichkeitsspiel **Mario Clash** sowie alle weiteren Ableger, die keine reinen Hüpfabenteuer sind. Zur besseren Übersicht haben wir die Tabelle für euch zum Abstreichen in zwei Rubriken eingeteilt: Original und Remake.

Die Jump&Run-Originale:

❏ Mario Bros.	Atari 2600, NES
❏ Super Mario Bros.	NES
❏ Super Mario Bros. 2	NES
❏ Super Mario Bros. 3	NES
❏ Super Mario World	SNES
❏ Yoshi's Island: Super Mario World 2	SNES
❏ Super Mario 64	N64
❏ Super Mario Sunshine	GameCube
❏ Super Mario Galaxy	Wii
❏ New Super Mario Bros. Wii	Wii
❏ Super Mario Land	Game Boy
❏ Super Mario Land 2: 6 Golden Coins	Game Boy
❏ New Super Mario Bros.	DS

Die Remakes:

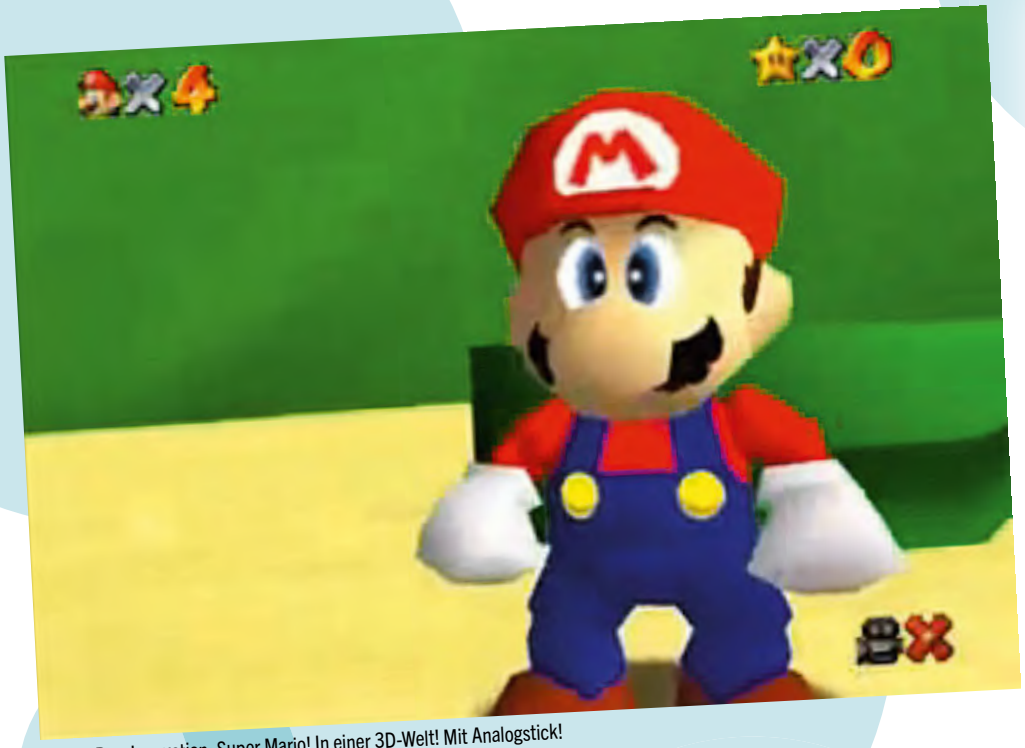
❏ Super Mario All-Stars	SNES
❏ Super Mario Bros. Deluxe	GBC
❏ Super Mario Advance: Super Mario Bros. 2	GBA
❏ Super Mario Advance 2: Super Mario World	GBA
❏ Super Mario Advance 3: Yoshi's Island	GBA
❏ Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3	GBA
❏ Super Mario 64 DS	DS

Geiz-Tipp:
Zocker mit Sparzwang fahren mit der Virtual Console und der GameCube-Abwärtskompatibilität der Wii am günstigsten: Abgesehen von **Yoshi's Island** könnt ihr alle Heimkonsolen-Mario-Jump&Runs mit Wii-FB und Classic Controller zocken. Die prinzipiell empfehlenswerten Game-Boy-Advance-Remakes sind zwar spielerisch ihren Vorbildern ebenbürtig, haben aber teilweise andere Bildschirmanzeigen und angepasste Levels. Das mag Anfängern kaum auffallen, aber Profis mit Sicherheit stören. Oder gibt es hier etwa jemanden, der **Super Mario Advance 2: Super Mario World** mit Luigi durchspielen möchte? Na also … Eine vollständige **Mario**-Jump&Run-Sammlung ist rein rechnerisch (ohne Remakes) übrigens für weniger als 200 Euro zu haben, wenn man sich einige Pixel-Perlen auf Flohmärkten besorgt. Und in dieser Summe ist **New Super Mario Bros. Wii** sogar schon enthalten! Gute Spiele müssen also nicht teuer sein. **Mario** beweist es.

ALLES INNOVATIV ODER WAS?

Text | Christoph Kraus

Nintendo leistete schon früher Pionierarbeit in Sachen innovatives Gameplay. Und viele spielerische Selbstverständlichkeiten von heute gäbe es ohne den Mario-Konzern nicht. Wir haben recherchiert, welche das sind!



Jump&Run-Innovation: Super Mario! In einer 3D-Welt! Mit Analogstick!

Heute aus modernen Controllern nicht mehr wegzudenken: das Rumble Pak. Eingeführt hat's das N64.

Man verzeihe das käsige Spiel im Laufwerk. Aber die Vier-Spieler-Fähigkeit ab Werk beim N64 gleicht die Spielspaß-Niete locker aus.

Heute lockt man niemanden mehr hinter dem Ofen vor, indem man eine Lightgun mit den Worten „Präzision, wie du sie noch nie zuvor erlebt hast" bewirbt – so wie damals beim Super Scope. Und auch eine „Speicherbatterie für drei Spielstände, sodass du nicht mehr mit leeren Händen ins Abenteuer startest" wie bei **The Legend of Zelda: Link's Awakening** ist im Jahr 2009 nicht mehr allzu verkaufsfördernd. Ganz zu schweigen vom abgedroschenen Motto „Plug & Play" („Anschließen und spielen!"), das einst auf der Vorderseite der Nintendo-64-Box prangte. Doch genau das waren früher die immer wieder auf den Verpackungen vorzufindenden Floskeln – und sie lösten bei den Kunden tatsächlich einen Kaufimpuls aus. Mittlerweile sind das Banalitäten, die jedes Spiel bietet. Gut also, dass Nintendo in vielen Bereichen großartige Pionierarbeit leistete – nicht nur in Sachen Spieldesign; auch Hardware-Pflege und Controller-Innovationen wiesen oftmals den Weg für andere Entwickler.

Nintendo als Motor der Industrie

Besonders deutlich spürt man die Auswirkungen in puncto technische Innovation, wenn man ein modernes Action-Adventure spielt. Da rüttelt der Controller, da kreist man seine Gegner im Lock-on-Verfahren ein, da kämpft man zu viert an einer Konsole, natürlich ohne unzeitgemäßen Zusatz-Adapter (denn das N64 war 1996 die erste ab Werk Vier-Spieler-fähige Konsole). Wenn man genau hinsieht, stammen alle erwähnten Neuerungen in irgendeiner Form aus dem Kyotoer **Mario**-Stammsitz. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** war das erste Spiel, in dem man Objekte, Feinde und Personen durch Gedrückthalten des Z-Triggers anvisieren konnte, um sie nicht mehr aus den Augen zu verlieren. Praktisch war dies vor allem in den Bosskämpfen. Zwar war es auch schon in anderen Spielen möglich, bestimmte Bildbereiche ins Auge zu fassen, aber das gezielte Drumherum-

Laufen, ohne dass die Kamera irgendwo hängenblieb, perfektionierte **Zelda** wie sonst kein anderes Spiel. **LylatWars** war darüber hinaus das allererste Spiel mit Rumble-Pak-Einsatz, sodass jede Erschütterung der Arwings nicht nur optisch sichtbar wurde, sondern auch einen physischen Effekt hinterließ: ein sanftes Vibrieren der Handflächen. Pedanten werden jetzt vermutlich einwenden, dass es die sogenannte Force-Feedback-Technologie schon Mitte der Achtziger in einigen Sega-Spielautomaten gab, aber dabei handelte es sich um klobige Standgeräte von der Statur eines Elefanten, nicht um Hardware für Otto Normalverbraucher. Dass die Idee kurze Zeit später schamlos von der PlayStation übernommen und als System Shock vermarktet wurde, dürfte Nintendo eher glücklich stimmen. Denn bekanntlich ist es die größte Anerkennung, kopiert zu werden. Dass auch **Super Mario 64** zur selben Zeit als erstes Spiel mit 360-Grad-Analogstick-Kontrolle Maßstäbe setzte, ist da nur das Tüpfelchen auf dem i. Viele Controller zuvor verfügten zwar über einen bewegbaren Steuerkringel, aber der diente in erster Linie als Ersatz fürs Digitalkreuz – zumal es vorher überhaupt noch keine Spiele mit dreidimensionaler Umgebung gab.

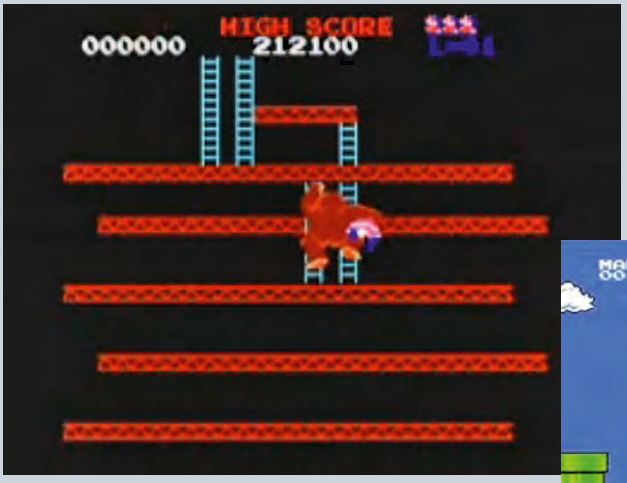
Bei Hardware immer obenauf

Dass Nintendo ein wahres Genie beim Anbieten von Zusatzgeräten jeder Art ist, das wissen wir spätestens seit der Wii. So viel Plastik-Hardware wie Nintendo bringt kaum ein anderer Hersteller an den Mann – man denke nur an Zapper, Wii Wheel, Balance Board und Co. Aber schon früher beherrschte Nintendo die Kunst, Zubehör an den Mann zu bringen, wie kaum ein anderer Hersteller (**Guitar Hero** und **Rock Band** gab es damals ja noch nicht). Wusstet ihr, dass das NES-Sportprogramm **Family Fun Fitness** (in Japan: **Family Trainer**) von Bandai das erste Spiel mit beiliegender Matte war? Der Titel der Software erinnert übrigens nicht von ungefähr an den aktuellen **Family Trainer** von Namco Bandai, den wir erst vor einigen Ausgaben in der N-ZONE testeten. Die Funktionsweise und das Spielprinzip sind fast identisch, sogar einige Disziplinen von einst haben die Wii-Entwickler übernommen. Das ist möglicherweise ein Indiz dafür, dass der Markt immer noch nach denselben Regeln funktioniert. Kein Wunder, denn NES und Wii hatten beziehungsweise haben ähnliche Zielgruppen.

Das erste Digikreuz

Kaum zu glauben, aber wahr: Nintendo war auch der Hersteller, der seiner Konsole das erste digitale Steuerkreuz der Videospiele-Historie spendierte. Obwohl dieses Bedieninstrument einfach auf der Hand liegt, hatte dies zuvor noch niemand anderes entwickelt. Stattdessen zockte man mit Knüppeln, Steuerquadraten oder Einzeltasten, die aber zumeist genauso analog waren wie die NES-Variante. Mehr Richtungen als links, rechts, oben, unten sowie die vier Stufen zwischendrin konnte man damit also auch nicht ansteuern. Fasst man heute einen PlayStation-Controller an, steckt also ausgerechnet dreimal Nintendo-Technologie drin: Schüttelsensor, Analogstick für „echte“ 360-Grad-Bewegungen, Digikreuz – alles Erfindungen aus Kyoto. Fast schon in Vergessenheit geraten, dass man Nintendo dafür dankbar sein muss! ■

DREI FLOTTE SPIEL-INNOVATIONEN



Donkey Kong (Arcade), weil es – wenngleich auch ziemlich knappe und minimalistische – Zwischensequenzen enthielt. In denen kletterte der Affe ein Gerüst empor und hielt Pauline in der Hand. So ein Sack!

Super Mario Bros., weil man im Gegensatz zu vergleichbaren Jump & Runs dieser Zeit nicht nur nach oben und unten hüpfte, sondern auch das Bildschirm-Scrolling einbezogen wurde.

Mario Kart 64, weil bis zu vier Spieler an einer Konsole zocken können – wohlgemerkt ohne irgendeinen Spezial-Adapter, sondern mit direkt ans Gerät anschließbaren Controllern.

Der NES-Zapper ermöglichte die pixelgenaue (!) Pirsch – ein echtes Novum, nicht nur bei **Duck Hunt**.

Hampelmann-Familie: Hey, hier hat sich Nintendo also das Wii-Konzept abgeguckt!

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

TMNT SMASH-UP

Wii – Cheats

Um neue Charaktere, Outfits und Levels in der Turtles-Prügelorgie in bester **Smash Bros.**-Manier freizuschalten, begebt ihr euch in das Menü mit den Bonus-Inhalten. Dort gebt ihr die folgenden Codes ein, die akustisch bestätigt werden.

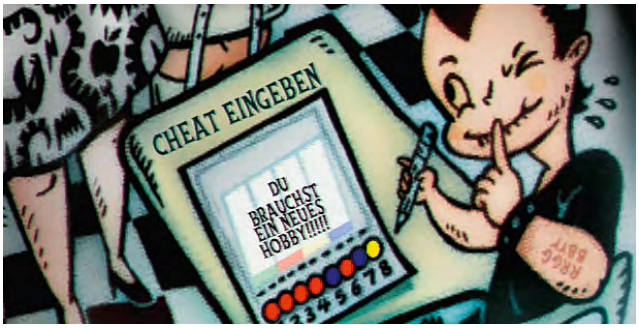
Extra	Code
Shredder/Cyber-Shredder	↑, ↓, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, →, ↓
Turtle-Rabbid/Rabbid-Stage	↑, ↑, ↓, ↓, ↓, →, ↑, ←, →, ←
Alternative Outfits für die Turtles	↑, ←, ↓, →, ↑, ↓, ←, ↑, ←, ←

GUITAR HERO 5

Wii – Cheats

Um im neuesten Gitarren-Spektakel von Activision alles Mögliche freizuschalten, must ihr einfach die Codes in unserer Tabelle unten mit eurer Gitarre im Cheats-Menü eingeben. Euch erwarten coole Extras wie alle Charaktere, unsichtbare Bandmitglieder oder Instrumente, ein Fokus-Modus und der Performance-Modus.

Extra	Cheat
Luft-Instrumente	🔴, 🔴, 🔵, 🟡, 🟢, 🟢, 🟢, 🟡
Alle HOPOs	🟢, 🟢, 🔵, 🟢, 🟢, 🟢, 🟡, 🟢
Immer Sliden	🟢, 🟢, 🔴, 🔴, 🟡, 🔵, 🟡, 🔵
Auto-Kick	🟡, 🟢, 🔴, 🔵, 🔵, 🔵, 🔵, 🔴
Contest-Gewinner 1	🟢, 🟢, 🔴, 🔴, 🟡, 🔴, 🟡, 🔵
Fokus-Modus	🟡, 🟢, 🔴, 🟢, 🟡, 🔵, 🟢, 🟢
Kein HUD	🟢, 🔴, 🟢, 🟢, 🟡, 🟢, 🟢, 🟢
Unsichtbare Charaktere	🟢, 🔴, 🟡, 🟡, 🟡, 🔵, 🔵, 🟢
Performance-Modus	🟡, 🟡, 🔵, 🔴, 🔵, 🟢, 🔴, 🔴
Alle Charaktere	🔵, 🔵, 🟢, 🟢, 🔴, 🟢, 🔴, 🟡



ROCK BAND 2

Wii – Cheats

Endlich ist der Musikspiel-Hit auch hierzulande erhältlich. Grund genug, um euch auch gleich mit den neuesten Cheats dazu zu versorgen. Um diese einzugeben, begebt ihr euch ins Extras-Menü und wählt dort den Unterpunkt „Modify Game" an. Bedenkt dabei: Mit aktivierten Cheats könnt ihr den Spielstand nicht speichern!

Extra	Code
Bessere Erkennung	🟡, 🔵, 🟠, 🟡, 🔵, 🟠, 🟡, 🔵, 🟠
Nur neue Bühnen	🔴, 🔴, 🔴, 🔴, 🟡, 🟡, 🟡, 🟡
Stage-Modus	🔵, 🟡, 🔴, 🔵, 🟡, 🔴, 🔵, 🟡, 🔴
Alle Songs freischalten	🔴, 🟡, 🔵, 🔴, 🔴, 🔵, 🔵, 🔴, 🟡, 🔵
Alle Bühnen freischalten	🔵, 🟠, 🟠, 🔵, 🟡, 🔵, 🟠, 🟠, 🔵, 🟡

DEAD SPACE EXTRACTION

Wii – Cheats, neue Schwierigkeitsstufen

Um vier Levels des Herausforderungs-Modus in Electronic Arts' Rail-Shooter freizuschalten, müsst ihr im Titelbildschirm einfach nur die Tastenkombination **Unten, Oben, Links, Rechts, Rechts, Links** eingeben. Die richtige Eingabe wird durch ein akustisches Signal bestätigt. Außerdem könnt ihr zwei knallharte Schwierigkeitsstufen freischalten, indem ihr das 10. Kapitel erfolgreich abschließt.

KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS

DS – Freischaltbares

Ihr wollt neue Charaktere und weitere Extras in dem wunderschönen Square-Enix-Titel freischalten? Das funktioniert nicht via Cheat. Doch wir haben herausgefunden, welche Voraussetzungen ihr erfüllen müsst, um Donald, Goofy & Co. freizuschalten. Viel Spaß mit den neuen Helden!

Extra	Anforderung
Xion	Spielt bis Tag 96 (Beförderung zum Rookie)
Riku	Spielt bis Tag 171 (Beförderung zum Agenten)
Donald	Spielt bis Tag 244 (Beförderung zum Experten)
Goofy	Spielt bis Tag 277 (Beförderung zum Meister)
Stärkerer Roxas	Nachdem ihr das Spiel durchgespielt habt, kauft ihr euch im Moogle-Laden die Zero-Ausrüstung und stattet diese mit drei Fähigkeitseinheiten aus.
Sora	Nachdem ihr das Spiel durchgespielt habt, kauft ihr euch im Moogle-Laden die Seele Soras.
König Mickey	Nachdem ihr das Spiel durchgespielt habt, erwerbt ihr im Moogle-Laden „Return of the King“.

GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

Wii – Freischaltbares

Die Extras für das spaßige Geisterjäger-Spiel schaltet ihr frei, indem ihr versteckte Artworks einsammelt und Geister sowie andere Objekte scannt. Im Options-Bildschirm könnt ihr die Extras an- und ausschalten.

Extra	Anforderung
Stärkeres Equipment	Alle Artworks sammeln
Gesundheit schneller regenerieren	50 % der Artworks einsammeln
Gozerian Outfit	Das Spiel auf Schwer durchspielen
Schnelleres Scannen	50 % aller Geister und scannbaren Objekte einscannen
Unverwundbarkeit	Alle Artworks sammeln, alle Objekte scannen und das Spiel durchspielen
Ausrüstung überhitzt nicht	Alle Scan-Daten sammeln

MYSIMS AGENTS

Wii – Freischaltbares

Ihr wollt ein paar coole, geheime Outfits für eure Agenten freischalten? Dann haben wir die passenden Cheats für euch parat, damit ihr fortan als Astronaut, Ninja oder in einem tolen Kampfanzug ermitteln könnt! Im „Create A Sim“-Bildschirm gebt ihr dazu die folgenden Codes ein.

Extra	Cheat
Astronauten-Anzug	↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →
Ninja-Outfit	→, ↑, →, ↑, ↓, ←, ↓, ←
Stealth-Anzug	←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓

MURAMASA THE DEMON BLADE

Wii – Alternative Enden

Zum dem wunderschönen Japano-Action-RPG haben wir ein paar Tipps aufgetrieben. Damit euch nichts von der Story vorenthalten bleibt, verraten wir euch, wie ihr alle drei Enden eurer beiden Helden Kisuke und Momohime bewundern könnt.

Kisuke:

Abspann 1	Besiegt Tokugawa Tsunayoshi
Abspann 2	Spielt den Story-Modus mit beiden Charakteren durch. Im Edo-Schloss rüstet ihr euch mit dem Tamanoo Tsukiotoshi aus, bevor ihr Tokugawa Tsunayoshis Boss-Areal betretet.
Abspann 3	Spielt nun auch die zweite Story beider Charaktere durch und rüstet euch diesmal mit dem Oboro Muramasa aus, wenn ihr Tokugawa Tsunayoshis Boss-Areal betretet.

Momohime:

Abspann 1	Besiegt Fudo-Myoou
Abspann 2	Spielt den Story-Modus mit beiden Charakteren durch. In Yamato rüstet ihr euch mit dem Mumei Tamanoo aus, bevor ihr Fudo-Myoous Boss-Areal betretet.
Abspann 3	Spielt nun auch die zweite Story beider Charaktere durch und rüstet euch diesmal in Yamato mit dem Oboro Muramasa aus, wenn ihr Fudo-Myoous Boss-Areal betretet.

PROMINENTEN-SPECIAL

Er kennt alle Shy Guys höchstpersönlich. **Ocarina of Time** spielt er mit verbundenen Augen durch. Und weckt man ihn nachts um 3 Uhr, sagt er mühelos den legendären Konami-Retro-Cheat auf. Doch nach der ersten Runde des Quiz-Events „5 gegen Kraus“ wollte Christoph es richtig wissen. Im Prominenten-Special tritt er diesmal gegen die Crème de la Crème der deutschen Games-Branche an: Die Herausforderer sind Fabian Döhla (Senior-PR-Manager bei SEGA), Christian Leuenberg (Chefredakteur Wii Insider.de), Benjamin Becker (Ex-N-ZONE-Amerikakorrespondent), Timo Klein (Freier Journalist) und Magnus Kleditzsch (Gründer und Moderator des Nintendo-Casts).
Die Regeln: Christoph muss hammerharte Fragen aus der Nintendo-Welt beantworten. Bei einer falschen Antwort ist er sofort raus. Weiß er eine Frage nicht, kann er sie beliebig an einen der fünf Prominenten weitergeben – doch antwortet der dann korrekt, ist Christoph ebenfalls raus. Maximal werden zehn Runden gespielt, für jede richtig beantwortete Frage gehen 10 Euro ans Haus Agathaberg, einen betreuten Wohnverbund für Menschen mit Behinderung. Dort ist das erspielte Geld definitiv gut aufgehoben!

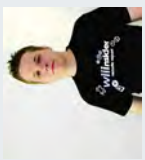
MACHT MIT! Noch mehr Spaß habt ihr mit diesem Quiz-Special, wenn ihr die Antworten mit der Heftrückseite verdeckt und prüft, wie weit ihr gekommen wärt!

Quizmaster: Herzlich willkommen zum Prominenten-Special von 5 gegen Kraus! Wir haben keine Zeit … los geht's!
FRAGE 1: Welche Demo lag dem DS zum Verkaufsstart bei?
Christoph: Ganz klar, **Metroid Prime Hunters: First Hunt**. Ich besitze übrigens zwei davon. Jemand Interesse?
Quizmaster: Nein! Zack, zack, zweite Runde:
FRAGE 2: Im Game Boy-Spiel **Wario Blast** trifft Wario gegen welchen Games-Promi an?
Christoph: Pfff. Natürlich Bomberman. Das Spiel heißt übrigens **Wario Blast! Featuring Bomberman** und ist mittels Dialog Cable zu viert spielbar.
Quizmaster: Nerd! Keine Zeit verlieren, es wird schwieriger.
FRAGE 3: Kirbys Abstecher auf den Minigolfplatz auf dem SNES heißt …
Christoph: Gähn. Wann fährt der Bus? Es ist natürlich **Kirby's Dream Course**!
Quizmaster: Maulen gibt's nicht! Weiter geht's:
FRAGE 4: Secret of Mana heißt in Japan **Seiken Densetsu 2**. Der erste Teil der japanischen Serie erschien bei uns als …
Christoph: Da muss ich überlegen. Sekunde … Ah! Es ist **Mystic Quest**. Gibt's übrigens auch für SNES, ist da aber ein komplett anderes Spiel und hat mit dem Game-Boy-Ding quasi nix zu tun. Aber das nur am Rande.
Quizmaster: Korrekt, du Schlauberger.
FRAGE 5: Welches Objekt benutzt Link, um in **A Link to the Past** aus Schattenhyrule zurückzukehren?
Christoph: Hmm, den magischen Spiegel? Doch, das sag ich mal so frei raus.
Quizmaster: Es ist der Zauberspiegel. Aber wir sind ja nett heute.
FRAGE 6: Der Charakter „Hey-Ho“ hatte seinen ersten Auftritt im europäischen **Super Mario Bros. 2** und etablierte sich im Mario-Universum. Bei uns heißt der Fiesling …
Christoph: Ich habe eine Vermutung, möchte mich aber ungern festlegen. Ich gebe die Frage weiter an …. Timo!
Timo: Oh. Keinen Peil!
Quizmaster: Miep. Christoph ist weiter! Es wäre Shy Guy gewesen.
FRAGE 7: Wie viele Strecken gibt es in **F-Zero** für das SNES?
Christoph: Ich passe. Und gebe weiter an Fabian! Der spielt nur **Sonic & SEGA All-Stars Racing** und hat von **F-Zero** keine Ahnung. Oder doch?
Fabian: Ganz ehrlich: Die Anzahl der Strecken kenn ich nicht. Nur diese krass schwierige Abkürzung mit dem Wahnsinnssprung kam mir wieder in den Sinn. Quer über den ersten Kurs. Damals zusammen mit Super Mario World bekommen … toll.
Quizmaster: Schwein gehabt, Christoph. Tatsächlich gab es nur drei Cups à fünf Strecken. Da Fabian früher nur Mega Drive spielen durfte, ist Christoph weiter.
FRAGE 8: Welcher berühmte Basketballer war Namenspate fürs N64-Sportspiel **NBA Courtside**?
Christoph: Koby Bryant. Es gab sogar drei Teile davon, aber der letzte trug nicht mehr Koby Bryant im Titel. Aber egal.
Quizmaster: Der gute Mensch heißt zwar Kobe (mit E), aber wir sind ja mal nicht so. Jetzt wird's deftig.
FRAGE 9: Eternal Darkness basiert auf den Geschichten des berühmten US-Horrorautors …
Christoph: Das weiß man doch … Wurde vor dem Spielstart immer eingeblendet: Edgar Allan Poe.
Quizmaster: Ist das deine endgültige Antwort???
Christoph: Ich nehm's. Ist ja doof, jetzt den Joker zu nehmen. Der würde im Zweifel eh meine Antwort nachplappern. Also: Edgar Allan Poe.
Quizmaster: Christoph ist RAUS! Das Zitat ist zwar von Poe, das Spiel basiert aber auf der Mythologie von H. P. Lovecraft. Danke schön fürs Mitmachen und einen schönen Abend noch – oder Tag, wie auch immer!

Magnus Kleditzsch

Benjamin Becker

Fabian Mario Döhla


Christian Leuenberg

Timo Klein

N-ZONE WETTET, DASS …?

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Wir hatten eigentlich damit gerechnet, dass mit Mühe und Not vier Mails von mutigen Lesern eintreffen, aber diese große Resonanz hatte niemand erwartet. Wir holen tief Luft und gratulieren gleich einer ganzen Schar an Nintendo-Fans zur korrekt erfüllten Wette: Christopher Kremser, Jamin Kauf, Marvin Klecker, Christian Evers, Philip Altmayer, Tarik Rüdig, Mathias Wagner, Julia Altenburger und ihr Freund Rafael, Markus Bummer, Marvin Potempa, Florian Illing und Alexander Hoffmann hatten den Mut, sich mit Wii-Zapper in einer Metzgerei fotografieren zu lassen und der Verkäuferin die Packung von *Super Smash Bros. Brawl* in die Hand zu drücken. Respekt! Die Fotos von Maximilian Mehl und Colin Gockel sind leider außer Konkurrenz, da sie keinen Wii-Zapper in der Hand halten. Über ein Spiel nach Wahl freuen sich Jamin Kauf, Marvin Potempa und Markus Bummer.

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil Christoph die Wette somit ganz klar verlor, musste er sich ebenfalls ablichten lassen – mit aufgeklebtem Mario-Bart! Also nicht mit Mario Barth, sondern … ach, ihr wisst schon. Das Bild entstand erst kurz nach Redaktionsschluss dieser Rubrik, aber ihr findet es auf www.n-zone.de, wenn ihr „Wette Christoph“ in das Suchfenster eingebt.

DIE AKTUELLE WETTE:

Unsere Praktikanten wetten, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr müsst mit Freunden, Bekannten oder eurer Familie ein Foto erstellen, das wie ein typisches Wii-Werbemotiv aussieht – inklusive abgebildetem Sofa!**
2. **Es muss ein älterer Herr (70 Jahre aufwärts) mit Wii-Zapper abgebildet sein.**
3. **Außerdem tanzt eine weibliche Person auf dem Balance Board.**

Falls die Praktikanten nicht Recht haben und fünf Leser alle oben genannten Ziele schaffen, verpflichten sich die Praktikanten, selbst ein solches Motiv nachzustellen. Also, strengt euch an und gebt euch Mühe. Ganz wichtig: Immer schön lächeln!

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 26. November 2009 als Mail an redaktion@n-zone.de!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 14% Rabatt

- Gratis-Prämie!
- 14 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- Exklusiv für Abonnenten: DVD mit jeder Ausgabe!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game GRATIS abgreifen!

FIFA 10 (Wii)
FIFA 10 bietet grundlegende Verbesserungen des Gameplays, besonders in den Bereichen Reaktionsfähigkeit und Intelligenz. Hiermit setzt **FIFA 10** als Fußballsimulation neue Standards hinsichtlich der Authentizität und ist auch in puncto Innovation und Gameplay der Maßstab. Zuzahlung nur 15 Euro!
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003722

Cursed Mountain (Wii)
Die spannende Story, die intelligente Steuerung und die tolle Technik machen **Cursed Mountain** zu dem Core-Gamer-Titel 2009 für die Wii, der die Messlatte für zukünftige Spiele dementsprechend hoch legt. Hier ist sie, die lang ersehnte Abwechslung im Wii-Spieleangebot!
Zuzahlung nur 15 Euro!
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003711

Mushroom Men (Wii)
Während sich die DS-Version stärker auf das Entdecken und Kämpfen konzentriert, entwickelt die Wii-Fassung die Geschichte um die intelligenten Pilze weiter und setzt verstärkt auf Story-Elemente. Protagonist Pax schlittert von einem Abenteuer ins nächste, nicht ahnend, dass nur er seine Art retten kann.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003636

New Play Control Pikmin 2 (Wii)
Captain Olimar kehrt auf den Pikmin-Planeten zurück, diesmal in Begleitung seines Assistenten Louie. Bei ihrer Schatzsuche helfen ihnen neue Spezies der blumenartigen Pikmin. Dabei gilt es, die Point&Click-Möglichkeiten der Wii-Fernbedienung ebenso kreativ wie geschickt einzusetzen.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 003647

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

JA, ich möchte das N-ZONE-Plus-Abo mit DVD!
(€ 54,70/12 Ausg.; Ausland: € 66,70/12 Ausg.; Österreich: € 62,20/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie | Prämien-Nr.
Lieferung nur, solange der Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

PN PR 52

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

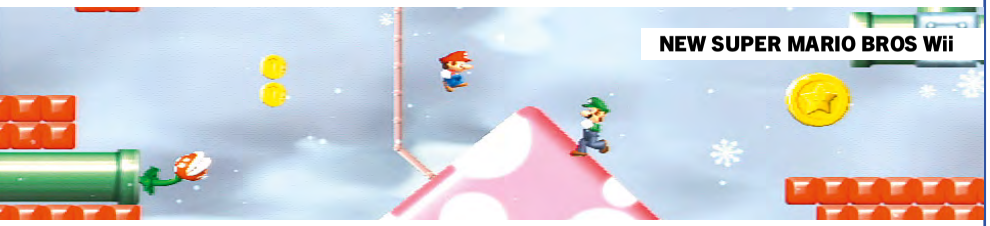
N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

DVD ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN



NEED FOR SPEED: NITRO

NINTENDO MUSIC QUIZ

RABBIDS GO HOME

THEMA DES MONATS

New Super Mario Bros. Wii (Wii)

VORSCHAU

Ace Attorney Investigations:
Miles Edgeworth (DS)
LEGO Rock Band (Wii)

TEST

COP: The Recruit (DS)
DJ Hero (Wii)
Need for Speed: Nitro (Wii)
PES 2010 (Wii)
Pokémon Mystery Dungeon:
Erkundungsteam Himmel (DS)
Rabbids Go Home (Wii)
Tales of Symphonia:
Dawn of the New World (Wii)
Wii Fit Plus (Wii)

SPECIAL

5-Minuten-Test-Terrine
Die Stimme von Mario:
Charles Martinet im Interview
Leserfilm: Nintendo Music Quiz
Leserfilm: Pokémon Day 2009
Scribblenauts (Entwicklertagebuch)
Shaun White Snowboarding:
World Stage (Entwicklertagebuch)

TRAILER

Academy of Champions: Fußball
Agatha Christie: The ABC Murders
Galileo Mystery: Die Krone des Midas
LEGO Indiana Jones 2
LEGO Rock Band
Mario & Sonic bei den
Olympischen Winterspielen
Metropolis Crimes
PES 2010
Rabbids Go Home
Shaun White Snowboarding: World Stage
Spectrobes: Der Ursprung
Tatsunoko vs. Capcom

NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich
redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2009 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen
und Marken gehören ihren
jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE

AUSGABE 12 / 2009

NEW SUPER MARIO BROS. Wii | PRO EVOLUTION SOCCER 2010 | NFS: NITRO

DVD

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

So genial spielt sich Nintendos neuester Mario-Mega-Hit!

DVD-COVER SERVICE

LESERZITATE

Mir wäre es viel lieber gewesen, wenn Nintendo auf **New Super Mario Bros.** für Wii verzichtet hätte und stattdessen **Super Mario Galaxy 2** schon dieses Jahr käme. Das Spiel sieht soooo toll aus!
OLIVER

Ich freue mich wie ein Schnitzel auf das Erscheinen vom neuen **Call of Duty** für die Wii-Konsole. Obwohl es ja nur eine Portierung von einem alten Spiel ist, wird es dennoch toll. Der Mehrspieler-Modus funktioniert hoffentlich technisch sauber.
PETER R.

Ob ihr es glaubt oder nicht: Ich habe dieses Jahr am meisten **Okami** gespielt. Und das ist über ein Jahr alt! Momentan interessiert mich sonst einfach nix.
ROBERT

Ihr hattet Recht im Test zu **Scribblenauts**. Die Spielidee ist richtig gut. Aber diese schrecklich fummelige Steuerung!! Das dämpft den Spielspaß.
FABIAN

„KOMMT KINGDOM HEARTS FÜR DIE Wii?“

„WIE BEKOMME ICH DIE MEDUSA IN SCRIBBLENAUTS?“

„WIRD ES WIEDER EIN GROSSES DONKEY-KONG-SPIEL GEBEN?“

„WANN KOMMT LAYTON 3?“

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Hallo N-ZONE,
ich schreibe euch heute das erste Mal und habe gleich ein paar Fragen. Doch vorher noch etwas zu eurem Heft: Das neue Layout ist um Längen besser als das alte, die Rubriken sind sinnvoll angeordnet und ihr seid zu Recht Deutschlands großes, wenn nicht sogar größtes Nintendo-Magazin.

N-ZONE: Danke für die Blumen!

Doch jetzt zu meinen Fragen: Wenn man einer bestimmten Anzahl Wii-Besitzern hilft, ihre Wii mit dem Internet zu verbinden, und sie auf der eigenen Wii registriert, bekommt man doch Virtual-Console-Spiele bis zum Nintendo 64 gratis, oder? Habt ihr dann nicht einmal geschrieben, dass man auf videogameszone.de irgendwo Wii-Codes tauschen und für die Registrierung benutzen kann? Wenn ja, könntet ihr mir bitte sagen, wo man diesen Beitrag finden kann?

N-ZONE: Hier hat Nintendo das berühmt-berüchtigte Schneeball-Prinzip angewendet. Wer zehn Freunden ins Internet hilft, darf alle NES-Virtual-Console-Games herunterladen. Wer 20 Leuten hilft, darf sogar alle Spiele für NES, SNES und N64 herunterladen. Der Haken hierbei ist, dass es nur den wenigsten gelingen dürfte, 20 Freunde zu finden, die noch nie mit ihrer Wii online waren. Mehr Infos findest du in unserem Forum www.tinyurl.com/WiiBotschafter.

Wann erscheint Mario Party 9? Das wäre doch schon längst überfällig.

N-ZONE: Da sind wir genauso ahnungslos wie du. Allerdings haben wir den Eindruck, dass die Spielereihe ihre besten Tage hinter sich hat. Teil 8 war zwar ganz nett, angesichts der vielen anderen Spielesammlungen für Wii hat er aber niemanden überrascht. Daher würden wir uns wundern, wenn in nächster Zeit ein Mario Party 9 erscheinen würde.

Gibt es bereits einen Termin für Professor Layton 3?

N-ZONE: Einen Europa-Termin gibt es noch nicht. Das Spiel ist aber bereits in Japan erschienen und dürfte in etwa einem Jahr bei uns in den Handel kommen. Bis dahin greife einfach zu den ersten beiden Teilen. Die sind durchweg empfehlenswert.

Gibt es in absehbarer Zeit ein neues Donkey Kong-Spiel, in dem DK der Hauptprotagonist ist (vgl. Donkey Kong 64)?

N-ZONE: Das glauben wir nicht, da der arme Donkey Kong schon

Deutschland steckt voller Nintendo-Fans! Das haben uns Leser aus allen Bundesländern bewiesen, beispielsweise Mathias Kleinmichel aus Großrinderfeld, der sein Ortsschild sogar im Nintendo-Stil verzierte. Bis zum 1. Dezember habt ihr noch die Chance, bei unserer Aktion „N-ZONE liebt euer Dorf“ mitzumachen. Lasst euch einfach vor eurem Ortsschild fotografieren und haltet dabei einen Gegenstand mit Nintendo-Bezug in den Händen.

Unter allen Einsendern verlosen wir in Kooperation mit Rondomedia zehn Exemplare des Wii-Actionspiels **Firefighter**. Die besten Einsendungen werden in der kommenden Ausgabe der N-ZONE veröffentlicht!

lange keine tollen Hauptrollen mehr hatte. Ob sich Nintendo traut, ein richtig großes Spiel nur für den Retro-Gorilla zu programmieren? Nee, da wetten wir dagegen!

Besteht die Möglichkeit, dass Nintendo Microsoft Rare wieder abkauft oder wenigstens Lizenzen (z. B. für Banjo-Kazooie) erwirbt?

N-ZONE: Die Möglichkeit besteht natürlich immer – es sei denn, langfristige Verträge verhindern dies. Aber ganz ehrlich: Die Chancen stehen besser, im Lotto zu gewinnen!

Wie wäre es, wenn ihr unter der Rubrik „Retro“ Tests zu älteren Spielen aus älteren N-ZONE-Heften abdruckt (z. B. Mario Kart 64, Perfect Dark etc.)? Gerade mich als jüngeren N-ZONE-Leser würden die Tests aus den früheren Ausgaben interessieren.

N-ZONE: Wir haben bereits eine schöne Retro-Rubrik im Heft und werden sie auch nicht größer machen. Denn unser Heftumfang ist begrenzt. Und wir informieren euch lieber mit brandaktuellen Infos als mit altem Käse, den viele schon kennen.

Das wäre auch schon alles.
Macht weiter wie bisher und danke im Voraus,

DOMINIC KLEINKNECHT

WEITERE FRAGEN

Hallo N-ZONE-Team! Ich habe in eurer letzten Ausgabe etwas über Kingdom Hearts 358/2 Days für den DS gelesen und wollte fragen, ob das Spiel auch für Wii erscheinen wird. Und dann habe ich auch noch eine Frage zu Scribblenauts: In der N-ZONE standen ja ein paar praktische Items. Die habe ich dann auch gleich ausprobiert, aber der Schrumpfstrahler kommt bei mir einfach nicht, genauso ist es mit der Medusa, die ich im Trailer gesehen habe. Könnt ihr mir helfen?

EUER TREUER LESER TORBEN

N-ZONE: Hallo Torben! Kingdom Hearts 358/2 Days wird nicht für die Wii erscheinen. Aber wer weiß, vielleicht erscheint irgendwann ein Wii-Ableger der Serie. Bis dahin kannst du dich auf Epic Mickey freuen, dass stark an Kingdom Hearts erinnert. Bezüglich deiner Scribblenauts-Fragen: Probier doch mal „Schrumpfstrahl“ und „Medusenhaupt“!

SCRIBBLE-HILFE

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
es gibt ja einige Begriffe, die es eurer Meinung nach in der deutschen Version von Scribblenauts nicht gibt. Aber dafür gibt es einen Trick: In Scribblenauts sind unter anderem viele Fabelwesen enthalten. Beispielsweise der Leviathan (ein langer, blauer Wasserdrache). Leider wird sein Name in der deutschen Version nicht unterstützt, aber wenn man in den Optionen die Sprache auf Englisch umstellt, könnt ihr auch dieses Fabelwesen schreiben. Wenn manche andere englische Fabelwesen nicht klappen, gebt sie einfach mal in einen Übersetzer ein. So wird aus „Manticore“ „Mantikor“! Habt ihr das bei eurem Fazit berücksichtigt?

LG, MARC-ALEXANDER

N-ZONE: Tja Marc, sollten wir eine englische Sprachoption berücksichtigen, wenn wir ein deutsches Spiel testen? Wir finden es ganz schön umständlich, wenn man erst die Sprache des Spiels umstellen muss, nur um an einige Spielobjekte zu kommen. Schließlich kann nicht jeder Spieler Englisch. Das nervt! Ein Beispiel: Die Eingabe von „Maus“ in der deutschen Version erzeugt stets nur eine Computermaus. Gibt man im Englisch-Modus aber „mouse“ ein, lässt uns das Spiel zwischen PC-Zubehör und Lebewesen auswählen. Daher finden wir schon, dass die deutsche Sprachfassung zu kurz kommt. Nur wer gute Englisch-Kenntnisse hat, profitiert von der englischen Sprach-Option. Doof!

KREATIV-WETTBEWERB

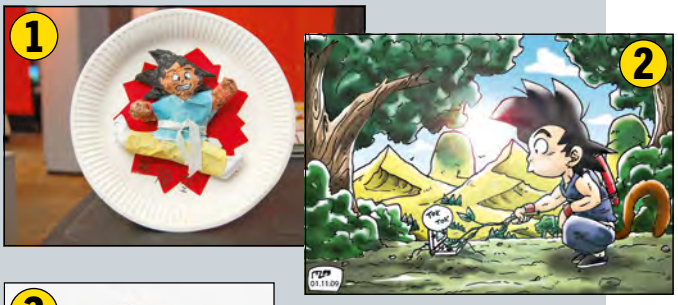
In der vergangenen Ausgabe verlosten wir einen DSi für das beste **Dragon-Ball**-Kunstwerk. Eure Einsendungen begeisterten uns! Und diesmal legen wir sogar noch einen drauf! In Kooperation mit Namco Bandai Partners könnt ihr eine Wii-Konsole und ein Spiel gewinnen! Um das fette Paket abzustauben, müsst ihr kreativ werden und eine Szene aus **Family Trainer: Extreme Challenge** nachstellen – egal wie. Ihr könnt also ein Foto schießen, ein Bild malen, eine Collage basteln oder ganz andere Techniken nutzen. Wir sind gespannt, welche Ideen ihr habt. Als Vorlage seht ihr unten einen Screenshot.

Der Gewinnspielteilnehmer mit der besten Einsendung erhält eine Wii-Konsole und das Spiel **Family Trainer: Extreme Challenge**.

Schickt eure Einsendungen mit dem Betreff **„Kreativ-Wettbewerb“** an unsere Leserbriefadresse. Vergesst nicht, euren Namen und eure Adresse anzugeben!

Einsendeschluss: 1. Dezember 2009 | Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

DIE GEWINNER DER VERGANGENEN AUSGABE:



1 Manuela Wentker aus Dülmen bastelte diese tolle Figur und gewinnt den Hauptpreis!

2 Marcus Lehmann aus Neuruppin beweist sein Zeichentalent am PC. Ein tolles Bild!

3 Auch **Alexander Kühnlein** aus Eichenau kann prima zeichnen. Wir sind hin und weg!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN:
Computec Media • Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

WIR LASSEN SPIELEN!

Der Level zu schwer, der Boss zu dick? Nintendo bietet euch jetzt Hilfe an!

Christoph: Tom, ich kann einfach nicht mehr! Ich will nicht mehr. Ich schaff's nicht. Mag die Komplettlösung zu **New Super Mario Bros. Wii** nicht jemand anders machen?

Thomas: Genug geflennt! Sei froh, dass du dafür bezahlt wirst, dieses geniale Spiel zu spielen. Sehen wir's mal so: Du hast es sogar doch recht leicht. Früher, als noch Schuhe mit Klettverschluss in Mode waren und ich Komplettlösungen geschrieben habe, gab's noch keine Spielehilfen wie in **New Super Mario Bros.** für die Wii. Damals musste man alles noch selbst schaffen, mittlerweile spielt doch das Spiel selbst einen Abschnitt durch, wenn man sich zuvor ein paar Mal hintereinander zu blöd angestellt hat.

Christoph: Genau. Sobald man mehrmals in einem Level gescheitert ist, bietet Nintendo dem Spieler an: „Hey, du bist ein bisschen ungeschickt, hm? Magst du dir vielleicht von einem Profi zeigen lassen, wie du das Level lösen kannst?" – Ich finde diese Art von Stützrad absolut legitim. Ich werde die Hilfe zwar definitiv nicht nutzen, aber du wohl eher, ne? War natürlich nur Spaaaß! Die Frage ist aber: Ist die Schummelei für eine echte Spielernatur moralisch vertretbar?

Thomas: Ich weiß noch nicht, ob ich mir von dem Spiel unter die Arme greifen lassen werde. Im Moment ist es für mich unvorstellbar, doch wenn ich achtmal an ein und derselben Stelle scheitere, könnte ich durchaus in Versuchung geraten. Und selbst wenn ich diese Hilfe des Spiels an nehmen würde, würde ich darüber beschämt Stillschweigen bewahren. Ich glaube, dass Nintendo damit bei echten Zockern nicht auf viel Anklang stoßen und das Feature in Gamerkreisen eher verpönt sein wird.

Christoph: Ich wette, dass Nintendo den Drittherstellern die Möglichkeit geben wird, den „Assistenz-Modus" auch in ihren Titeln unterzubringen. Das kostet zwar ein bisschen Entwicklungsaufwand (und somit Kohle), dürfte sich aber auf der Packung gut anpreisen lassen.

Thomas: ... und spricht die Zielgruppe der Casual-Gamer hervorragend an. Doch ich möchte jetzt gar nicht dem Trend folgen und auf Gelegenheitsspielern rumhacken, sondern an dieser Stelle anmerken, dass der Spieler zum Glück nicht gezwungen sein wird, Mario und Co. auf Autopilot zu stellen. Ich finde diese Lösung sogar besser, als den Schwierigkeitsgrad des Spiels insgesamt niedriger anzusetzen. Dies würde die Fans sicher noch mehr stören.

Christoph: Ich habe diesen Monat das Adventure **Galileo Mystery: Die Krone des Midas** getestet. Dort wird ebenfalls eine Rätselhilfe für all jene Spieler, die an einer Aufgabe verzweifeln, angeboten. Der Haken ist nur: Die Lösung wird mir da direkt angezeigt – ich muss also gar nicht mehr denken. Da finde ich die Tipps-Funktion bei **Professor Layton** deutlich besser: Statt mit der Nase auf die Antwort gestoßen zu werden, bekomme ich sinnvolle Hinweise. Ich frage dich: Wo ist die Grenze? Wie viel darf ein Spiel helfen? Wie sieht sinnvolle Eigenleistung aus?

Thomas: Das muss jeder Spieler selbst für sich definieren. Und trotzdem sollte das Spielen doch noch mit etwas Anspruch verbunden sein. Gerade wenn einem alles vom Spiel vorgegeben wird, verliert man vielleicht schnell gegen den inneren Schweinehund und strengt sich kein bisschen mehr an. Hier liegt die Gefahr darin, dass man sich ein Spiel selbst kaputtmacht und unbefriedigt nach relativ wenigen Stunden den Abspann sieht. Unsereins wird sich mit einer „übersprungenen" Stage wohl kaum zufriedengeben. Und ihr?

Stützrad gefällig? Nintendo bietet euch im neuen Mario-Jump&Run akute Hilfe an, wenn ihr mehrmals in einem Abschnitt versagt. Legitimes Unter-die-Arme-Greifen oder störende Spieler-Verwässerung?

CHARLES MARTINET (TEIL 2)

„Marios Stimme“ im zweiten Teil unserer Interview-Reihe: Mister Martinet spricht diesmal mit uns über den Beginn seiner Karriere und was ihn heute noch so sehr am Mario-Sein fasziniert!

N-ZONE: Was ist für Sie das gewisse Etwas in Ihrem Job?
Martinet: Das Großartige an meinem Beruf ist, dass ich dem Genie von Herrn Miyamoto und seinem kreativen Team absolut vertrauen kann. Sie wissen genau, was richtig ist – sie kennen die exakte Menge an Dialog, um den Charakter und den Spieler in die Welt (von Mario, Anm. d. Red) zu bringen.
Ich denke, dass jeder Schauspieler sagen würde: „Lass mich alle Teile spielen! Und ich möchte mehr Textzeilen!“ *(mimt einen aufgebrachten Schauspieler)* Aber wenn man den Leuten, mit denen man zusammenarbeitet, vertraut, kann man sicher sein, dass sie die perfekte Balance und das perfekte Gleichgewicht finden. Und der größte Segen ist für mich, dass das Genie des Herrn Miyamoto, der großartig-kreative Mensch, alles im Griff hat.

N-ZONE: Wie hat Ihre Karriere begonnen?
Martinet: Mamma mia! *(jubelt wie Mario und reißt dabei seine Hände nach oben)*
Ich wurde vor 20 Jahren Marios Stimme. Ich platzte in eine Vorsprechprobe – es war die einzige in meinem Leben, zu der ich ging, ohne eingeladen worden zu sein. Ein Freund von mir arbeitete bei der Serie *(Anm. d. Red.: Er bezieht sich auf die **Super Mario Bros. Super Show!**, die Ende der Achtziger ausgestrahlt wurde)* und sagte zu mir: „Du musst unbedingt zum Vorsprechen gehen!“ – Ich sagte: „Ich werde nicht in die Sprechprobe reinplatzen!“ – „Du musst die Sprechprobe machen!“ – „Aber ich werde nicht in die Sprechprobe reinplatzen!“ – „Geh zur Sprechprobe!“ – „Okay, ich mache die Sprechprobe!“
So ging ich also zur Sprechprobe, klopfte an die Tür und sah, wie schon die Kamera weggepackt wurde. Ich sagte: „Kann ich vorsprechen?“ – Und der junge Mann sagte: „Oh Mann!“ *(blickt abfällig auf die Uhr und will damit sagen, dass er viel zu spät zur Sprechprobe gekommen war)*
„Also, spiele einfach einen italienischen Klempner aus Brooklyn, stelle dich auf ein Videospiel ein. Und deine Sprechprobe beginnt, wenn du jetzt gleich loslegst.“ Und ich dachte: „Nun, ein italienischer Klempner aus Brooklyn? Wie würde der klingen?“ *(spricht plötzlich wie ein italienischer Mafioso)* „Hey, was willst du von mir? Ich bin unter deiner Spüle. Störe mich nicht, okay?“ Das klingt irgendwie gemein. Meine Einstellung zu Comedy und dem Leben ist, nett und freundlich zu sein und den Menschen eine sichere Umgebung zu schaffen, in der sie sich entspannen können. Das sollte sich auch in der Stimme widerspiegeln. Ich habe **Pong** gespielt und **Space Invaders** – das war's. Also habe ich mir vorgestellt: „Lasst uns ein Spiel machen!“ Alles, was mir dazu einfiel, war: Pong – Pong – Pong. Also musste ich improvisieren. Ich stellte mir eine kleine Stimme vor, vielleicht einen älteren italienischen Mann, und plötzlich höre ich: „Action!“ Ich blickte in die Kamera und rief: „Hallo, ich bin Mario, okey-dokey, lasst uns zusammen Pizza machen! Du kümmerst dich um die Würstchen, ich setze derweil die Spaghetti auf. Wir legen die Spaghetti auf die Pizza, dann legen wir die Würstchen in die Pizza, dann werde ich dich mit der Pizza verfolgen. Und danach verfolgst du mich mit der Pizza …“ *(wirbelt mit seinen Händen und beschreibt eine lustige Pizza-Schlacht in starkem italienischen Akzent)*
Ich weiß nicht mehr, was ich genau gesagt habe, aber ich plapperte ohne Punkt und Komma. Irgendwann sind die Bänder ausgelaufen. Dann hieß es: „Vielen Dank!“
So dachte ich: „Okay, Kuss *(imitiert einen Handkuss)*, auf Wiedersehen, danke schön!“ Also habe ich den Raum verlassen und wie sich herausstellte, rief er, während ich hinausging, Don James von Nintendo an und sagte: „Ich habe unseren Mario gefunden!“ Und mein Band war das einzige, das sie eingereicht haben.
Ich habe vor 20 Jahren begonnen, (Mario) zu sprechen, und habe immer noch nicht aufgehört – wie ihr sicher bemerkt habt! *(lacht)*

N-ZONE: Oh ja, das haben wir! Herzliches Dankeschön für das interessante Interview!

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: Exklusiver Kleinkram und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE-Abo Plus

Nur für Abonnenten: Sichert euch die exklusive N-ZONE-DVD und tolle Prämien!

Ein brandneues Layout, ein innovatives Testsystem und grundsympathische Spieleredakteure: Wenn einem so viel Gutes widerfährt, ist das doch ein Jahresabo wert! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo versuchen. Dieses enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa der allseits beliebte **Zelda**-Manga oder das N-ZONE-**Pokémon**-Sonderheft. Alle Details, Tarife und Prämien findet ihr wie gewohnt auf **abo.n-zone.de**.

Premium-Archiv

N-ZONE-Premium verpasst? So könnt ihr sie nachbestellen!

Coole Poster, Sticker und Pappaufsteller ... In den N-ZONE-Premium-Paketen stecken mehr coole Unique Items als in einem durchschnittlichen **Zelda**-Inventar. Falls ihr eines dieser exklusiven Meisterwerke verpasst habt und diese Lücke unkompliziert füllen wollt: Auf **shop.n-zone.de** könnt ihr euch eines der letzten Exemplare nach Hause bestellen. Allerdings nur, solange unser Vorrat reicht.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

CooleSprücheaufcoolenShirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter **www.n-zone.de** eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spielefans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone/Kids Gamer
Top-Themen: **Pokémon Erkundungsteam Himmel, Dragonball:** Start der neuen Serie, Sammelkarten u. v. m.

play³ 12/09
Top-Themen: **Assassin's Creed 2, Ratchet & Clank, Dragon Age, Brütal Legend, Tekken 6, Borderlands, The Saboteur** u. v. m.

Games & More 12/09
Top-Themen: **Assassin's Creed 2, Die Sims 3: Reiseabenteuer, DJ Hero, Rammstein, 2012,** Einkaufsführer u. v. m.

play³-Sonderheft 03/09
Top-Themen: Alles Wissenswerte zur PS3 Slim, Hardware-Guide, die 50 besten Spiele für die PlayStation 3 u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE mit DVD plus das aktuelle N-ZONE-Pokémon-Sonderheft oder den brandneuen Zelda-Manga für nur € 10,50!

Jetzt mit 33% Rabatt

Das aktuelle N-ZONE-Sonderheft **Pokémon**

ODER

Der neue **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Miniabo mit DVD für schlappe € 10,50!
Zusätzlich gibt es das aktuelle **Pokémon**-Sonderheft der N-ZONE oder den **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** gratis.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE mit DVD!**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 10,50!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 54,70/12 Ausg. (= € 4,56/Ausg.); Ausland € 66,70/12 Ausg.; Österreich € 62,20/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren. (ggf. streichen)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **N-ZONE-Sonderheft 01/09 Pokémon**
(Prämien-Nr.: 130901)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time**
(Prämien-Nr.: 003678)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

PN MI 16

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 01/2010
AB 16.12.09 AM KIOSK

ZELDA: SPIRIT TRACKS

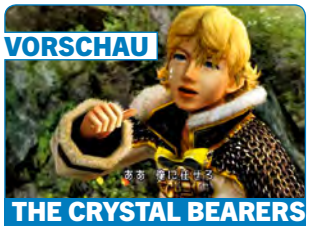
Das Warten hat ein Ende: Freut euch auf den XXL-Test des neuesten **Zelda**-Meisterwerks!

NEW SUPER MARIO BROS.

Unsere Komplettlösung zu **New Super Mario Bros. Wii** sorgt für noch mehr Spaß mit dem Mega-Hit!

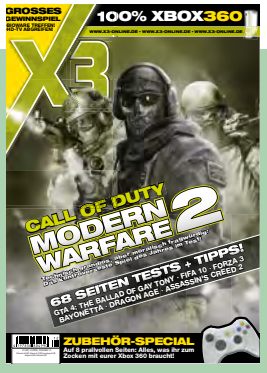
AVATAR

Bestätigen sich die positiven Eindrücke unserer Vorschau im aktuellen Heft?



THE CRYSTAL BEARERS

RPG-Fans freuen sich auf die große Vorschau zum neuen Wii-**Final Fantasy**.



AUSSERDEM:

Xbox-360-Spieler sollten sich das aktuelle X3-Sonderheft nicht entgehen lassen. Darin finden sich Tests zu den besten Spielen der Vorweihnachtszeit, brandheiße Vorschauen und darüber hinaus hilfreiche Tipps & Tricks für die begehrtesten Mega-Hits des Winters. Ein absoluter Pflichtkauf für jeden Fan der Microsoft-Konsole!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Games Group Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Thorsten Küchler, Toni Opl, Sebastian Stange
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe Christine Donath, Viktor Eippert, Sandra Friedrichs, Stephan Gerner, Markus Grundmann, Matthias Mohr, Matti Sandqvist, Tom Sauer, Christoph Schön, Martin Schlücker
Freie Mitarbeiter Christian Schönlein

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Heidi Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg
Chefredakteur Online Florian Stangl
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl (Ltg.), Markus Wollny
Redaktion David Martin, Maik Koch
Programmierung Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Ronny Münstermann: Tel.: +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

Abonnement
Aboservice Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.n-zone.de
Postadresse:
COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50/Plus-Abonnement € 54,70
Österreich: Normal-Abonnement € 47,-/Plus-Abonnement € 62,20
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50/Plus-Abonnement € 66,70

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY 3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM

HERBIE KÖNIG, FOTO: FLORIAN HOPFENSPERGER

GRATIS SHIRT

1 T-Shirt gratis bei 50 Euro Mindestbestellwert für die ersten 100 Besteller. Einfach den Gutscheincode 4A51FA15 während des Bestellvorgangs bei www.titus.de eingeben. Der Gutschein ist nur einmal pro Bestellung und Person einlösbar.

www.titus.de

©2008 DreamCatcher International Inc. Publication rights acquired under license with Agatha Christie Limited, a Chorion company. AGATHA CHRISTIE® POIROT® Copyright © 2009 Agatha Christie Limited (a Chorion company). All rights reserved. Developed by AWE Games. AWE Games and its logo are trademarks of AWE Productions, Inc. The Adventure Company is a brand of JoWooD Productions Software AG.DreamCatcher Interactive Inc. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc. Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2008 by RAD Game Tools. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2008 by RAD Game Tools, Inc. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respecive owners. All rights reserved. Safecracker © 2009 DreamCatcher Interactive Inc. Developed by Firehazard Studio. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.